3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.36
SONY
攻略4连发
真·三国无双 二度进化 PSP
口袋妖怪 突击队 NDS
银河战士 猎人 NDS
尤歌朵拉同盟 GBA
DS
邪道研究
女神侧身像 蕾娜斯
单人 5小时 A结局 达成
NINTENDO DS
游戏，美景，中国人
——掌机上的中国情结
专题企划
定价 8.8元
话梅杂志&3DM-SMY

广州佰源

BAI YUN

優の品

でもこの

for UVD 专用

for UVD 专用

for micro

for SP

for PXP

for PXP

for PXP

for NDS



随着公司的发展和进步，我们佰源电子正在努力贯彻自己的理念：以客户为本，以玩家为源，以最独家的渠道、最优势的价格来做最好的配件。在这种理念的指引下，我们始终在寻找和引进在质量和价格上最适合中国的游戏周边。经过多年的积累，我们已经成为了IQUE（神游）、GAMEBIOS火线的代理商，更与MAYFLASH、电影卡GBALPHA、PROJECT-DESIGN（优の品）、DRAGON（千年龙）、TWINSTAR（双子星）、英国著名品牌GAMEXPERT（游戏专家）等达成了大陆独家代理协议，同时我公司也是罗技中国的代理经销商。

现在的大陆市场对高档配件已经有了相当的要求，而购买力也有了相应的提高，PSP、NDS在大陆的迅速热卖无疑证明了这一点。这部分有需求也有购买力的顾客，当然是每个商家都最想得到的优良客户。我公司希望寻找到和我们理念相同的经销商：我们推广的产品应以“极富性价比的高档配件”为主；对于商家来说，这些产品对于顾客有着强大的吸引力；而对于顾客来说，它能完美的满足对周边的需求。

WWW.NEW10.CN



最优价格
最优性能
保证兼容性

火力十足，继续捍卫烧录战场的最高点



512M烧录合卡最新发送，
兼容NDS!!





KST

请登陆KST网站：
www.kst1388.com
产品在全国各大游戏专卖店均有销售
联系人：
何小姐 (0)13710876575
020-34097538

花一样的价钱，你的选择是什么？

烧录合卡VS翻版卡带(D卡)

	合卡功能	烧录次数	质量	兼容性	其他功能
烧录合卡	合卡	可重复烧录一万次	全新芯片保证质量	可兼容其它烧录品牌	可对应其他烧录软件自动升级
翻版卡带	单卡	不能烧录	劣质芯片质量不保证	完全不可兼容	无

强势热卖中





128M烧录合卡



128M烧录合卡+USB火线套装



256M烧录合卡



256M烧录合卡+USB火线套装

只要在2006年4月20日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中175页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第38辑上公布，敬请关注。

幸运儿招募中！

众多奖品待你来拿

看掌机王SP得大奖

四等奖 50名 高乐高营养饮品

三等奖 1名 迷你掌机GBM



二等奖 1名 NDS Lite

一等奖 1名 PSP豪华版

还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！

纪念奖100名



《FFX》金属封面笔记本



尤娜挂饰手机绳



游戏主题T恤



迷彩运动水壶

本辑特别关注

NDS 完全攻略

P60 口袋妖怪突击队

让我们随着这款另类的《口袋妖怪突击队》再次进入口袋妖怪的世界吧！

全流程详解

全精灵收集一览



GBA原创S·RPG大作

尤歌朵拉同盟 P70

GBA

详细攻略精心奉上

战役难点一一解析

专题企划

游戏，美景，中国人
——掌机上的中国情结 P33

作为综合多种艺术的游戏，常会尽多地涉及文化历史等方方面面，而有着5000年历史的中国文化更是让全世界津津乐道，这体现在游戏中，便是形形色色、无所不在的中国情结……



美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.36

本期赠品


《樱大战》大幅海报



口袋光环VOL.36

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引

掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

硬件 HARDWARE

“PS商业简报会2006”召开，PSP实力大爆发



3月15日，索尼在东京召开了面向游戏开发商、分析家和媒体的“PS商业简报会2006”。本次简报会最受关注的内容是PS3全球发售日的公布，不过除此之外并没有公开太多PS3的相关实质性内容，反而是PSP成为了此次简报会的大亮点。SCE社长久多良木健对PSP的业绩和未来的发展计划进行了介绍。

久多良木健表示，自从2004年12月在日本发售以来，PSP的全球出货量已经突破了1500万台。在该主机发售的14个月时间里，普及速度已经超过了当年的PS和PS2。久多良木健还对PSP和NDS之间的竞争进行了说明，承认了PSP在日本国内销售成绩确实不如NDS，不过久多良木健同时也表示，由于PSP在海外的热销以及相关电影UMD业务的展开，PSP去年的营业收入超过了16亿美元，超过了NDS。到2006年3月底，市面上的PSP游戏将会达到107款，UMD电影为347部。此外，虽然有不少业内人士认为PSP的多媒体功能分散了玩家的兴趣，但实际上游戏功能仍是绝大多数玩家购买PSP的主要原因。在PSP的用户中，游戏功能的使用率为100%，电影播放功能使用率为90%。

久多良木健对日本国内PSP和NDS之间的差距进行了检讨。根据索尼方面的调查统计，在日本国内，PSP与NDS的差距主要是在女性市场以及10～15岁和40～50岁之间的用户群。在15～25岁的年龄层中，PSP的用户群超过了NDS，但在较低和较高年龄层方面，PSP的用户群体非常有限，而NDS则有着极大的市场。久多良木健表示，当初PS刚刚推出时，SCEJ曾经锐意进取，秉承的理念是“创作有趣的东西”，因此开发出了《Parapa the Rapper》、《加油！森川君2号》等定义了新游戏类型的作品，也吸引了很多女性玩家和平常不怎么玩游戏的消费者。而到了十几年后的今天，SCE似乎已经没有当初的开拓精神，今后SCE会更加注重新市场的开拓。

为了让PSP拥有更加丰富的游戏阵容，SCE正努力降低PSP的游戏开发成本，使其游戏开发环境更加成熟，激励第三方游戏开发商制作更多、更高品质的作品。目前PSP的游戏开发工具包价格已经从75万日元降到50万日元，SCE已经向全球游戏开发商发布了5412套开发工具包。

■PSP新套装





从发售至今，SCE在欧美推出的PSP一直都仅限于豪华版，不过为了进一步开拓市场，SCE宣布将会在欧美推出199美元/199欧元的普通版。由于在日本国内推出的陶瓷白豪华版PSP大获好评，SCE也决定于4

月15日在日本推出陶瓷白的普通版，型号为PSP-1000CW，售价为20790日元。

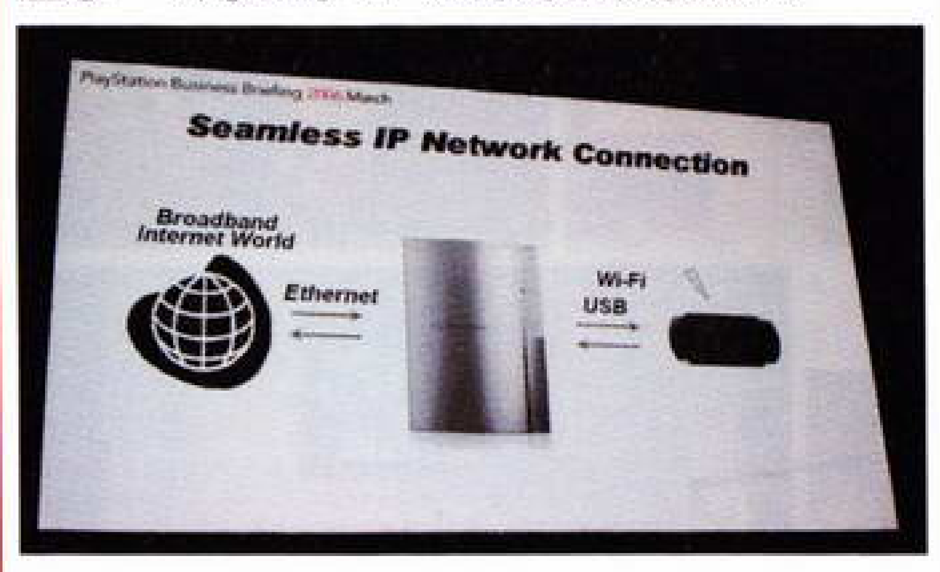
■PSP摄像头与视频聊天

久多良木健证实了之前流传甚广的传闻：PSP将会支持视频聊天功能。通过型号为PSP-300的USB摄像头，用户就可以将PSP用来进行视频聊天，SCE将于今年10月进行系统升级，使其实现IP视频/语音(VVoIP)功能。初期的视频聊天功能采用的规格是“动态JPG”，今后将会以系统升级的方式进行改进。PSP摄像头可以旋转，便于用户的自拍以及各种拍摄需求。此外PSP摄像头还将应用到游戏中，实现更为丰富的游戏方法。首款PSP摄像头游戏为将于9月上市的《EyeToy：Play》。SCE已经向第三方发出PSP摄像头的开发工具包，今后PSP的摄像头游戏将会更加丰富。



■PSP与PS3的互动

PSP与PS3之间的互动性也是本次商业简报会的重点内容，通过USB连接或者Wi-Fi无线通信的方式可以实现二者的完美互联，用户可以在PSP上调出存储在PS3中的影像进行播放，并且还可以用PSP当作PS3的“超级遥控器”。更加有趣的是，用户可以通过二者的无线连接让PSP接入互联网，这样就可以在家中的任意一个角落用PSP进行网络视频聊天。



■PSP全球定位系统

2004年在E3展上全面展出时，就已经有一款全球定位系统(GPS)的概念周边产品，如今该产品终于成为现实。PSP的GPS系统采用了



标准的WGS84坐标系，启动后40秒内可以接收到卫星发来的方位数据，其后每秒进行一次数据更新。让玩家拿着PSP就可以知道自己的所处方位。PSP的GPS系统还将应用到游戏中，首款对应作品为10月发售的《大众高尔夫》新作。第三方目前也已经取得GPS的数据库，今后会全面挖掘该系统在游戏中的有趣应用。

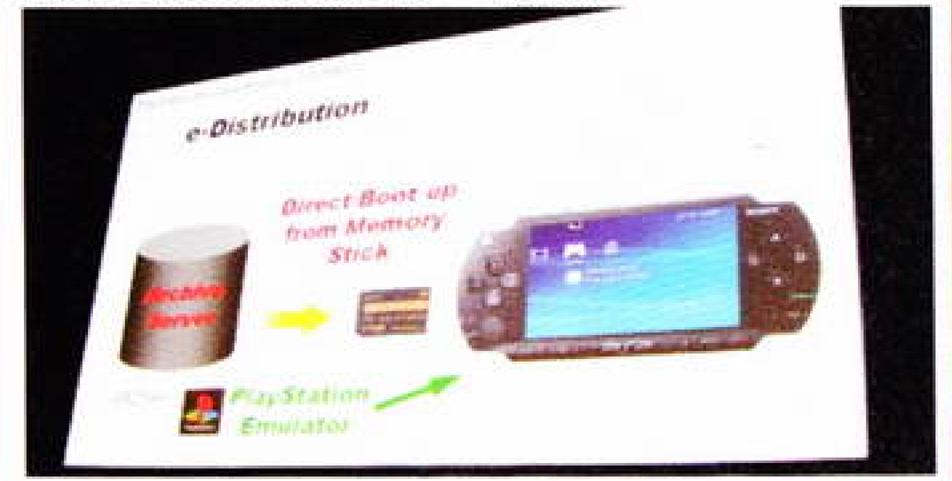
■FLASH播放功能

SCE目前正在准备进行一次大规模的PSP系统更新。针对之前PSP上网无法播放FLASH这一重大缺陷，在春季的系统更新后，PSP的网页浏览器将会支持Marcomedia Flash Player 6.0，并且支持中文字体。此次更新还包括对RSS网络音频播放的支持，今年夏季将会升级到RSS频道网络视频播放。



■PS官方模拟器

解决PSP大作不足的另一个强力手段是将于今年内推出的PS官方模拟器。久多良木健透露，目前SCE正在开发PSP的PS模拟器。这项服务是SCE积极策划中的电子发行系统(E-Distribution)的一部分，SCE将会通过该系统提供经典PS游戏供玩家下载，这些游戏存储到记忆棒中就可以利用PS模拟器在PSP上完美运行。SCE初期将会提供经典的PS游戏下载，今后的目标是提供全部PS游戏。



硬件 HARDWARE 微软秘密开发四年，XPlayer即将问世？

最近几个月有关微软新掌机的传闻引起了人们的广泛关注，虽然之前的Origami已经被证实为所谓的“超便携PC”，不过最近又有传闻显示微软确实是有一款掌机正在研发中。

据《圣何塞水银新闻》报道，微软正在秘密开发掌上游戏机。该报游戏专栏记者高桥迪安对微软游戏部非常熟络，并且即将推出一本新书叫做《Xbox 360揭密：微软次世代游戏机背后的真实故事》。该书描述的是J Allard主持设计X360的幕后故事。J Allard在去年5月X360公布时的高频率曝光后就再也没有任何音讯，而据高桥称，Allard目前其实正在开发微软的新掌机。

高桥在其网络博客中表示，Allard正在率领一个团队开发XPlayer，该设备绝非任何电脑类产品，而是仅限于娱乐功能的掌机，类似于PSP。高桥透露，该掌机的开发项目从2002年X360项目启动时就已经开始，其设计者包括不少微软高层，例如X 3 6 0 的设计师G r e g Gibson和Xbox首席财务官Bryn Lee。后来由于要集中精力研发X360，该项目才被搁置。随着X360的推出，该项目又重新开始，并且还有一些外援加入。一家叫做Transmeta的微处理器生产商排除了30名工程师协助微软开发此项目。据《西雅图邮报》报道，Transmeta方面透露他们为微软某设备的进行的开发工作已经基本完成。高桥表示，根据他的猜测，XPlayer将于2007年推出，其性能将足以运行《光环》等大多数Xbox游戏。

软件 SOFTWARE NDS版《塞尔达传说 幻影沙漏》震撼公布！

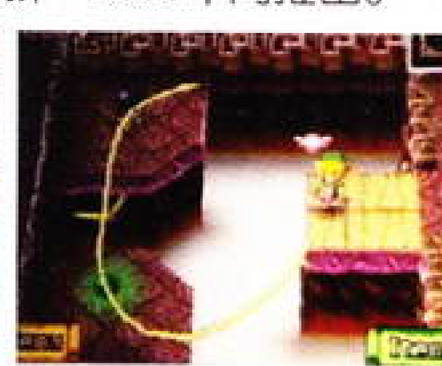


任天堂社长岩田聪的基调演讲是今年游戏开发者大会的一个亮点，不过这次岩田聪并没有像传闻版公布“革命”的详细情报，而是公开了NDS版的《塞尔达传说：幻影沙漏》(The Legend of Zelda Phantom Hourglass)。

2004年“《塞尔达传说》系列”制作人青沼英二在访谈中就已经透露其正在开发NDS版新作，而如今《塞尔达传说：幻影沙漏》已经确认为青沼英二率领的团队开发，画面上采用了《风之杖》的卡通渲染风格，林克的造型也与该作一致。任天堂目前并没有公开本作的详细消息，不过从预告片中可以看到本作对NDS功能的有趣应用。预告片中可以看到《时之笛》里出现的精灵Navi，以及章鱼一样的BOSS。林克可以从下屏幕向上屏幕投掷武器，将上屏幕的BOSS打落到下屏幕中，然后给其强力一击。玩家可以画出一条线作为回旋标的飞行轨迹，而开启一些密门的方法似乎是画出特定的图案。在大海中还可以画出船只前进的航道。本作预定于2006年内推出。


▲这个是……蒙面侠佐罗？


▲画出一个沙漏的形状就可以将门打开了。





▲在大海中航行的画面让人想到了《风之杖》。


▲战斗画面采用了传统的俯视视点。


▲将BOSS从上屏幕打落到下屏幕就可以对其进行近距离攻击了。

事件 EVENT

台湾PSP无线网络服务全面开通



SCEH于3月21日起正式在台湾开通了PSP无线上网服务“PSP Online Service”。这项服务由SCEH于网络服务供应商So-net合作，PSP玩家可以在Wi-Fi无线上网服务覆盖的范围内享受到电影、电视、音乐以及资讯服务，其具体内容与之前在韩国开通的PSP网络服务类似。

与之前韩国的PSP无线网络服务一样，玩家需要使用专用的“网络应用碟”(NUD)才可以享受该服务。接入SCEH与So-net合作打造的“P Walker”网站就可以看到里面提供的资讯频道“玩乐情报站”、网络音乐服务“音乐万花筒”、电影预告片服务“数位映像馆”、动漫资讯“动漫宅急便”等内容。另外还有SCEH提供的PS动画特区以及游戏和活动介绍。

台湾PSP网络服务的NUD碟是免费供应的，只要到活动加盟店索取即可，随后在SCEH官方网站的活动页面注册便可以享受到该服务。另外SCEH也将于4月7日～16日在台北101购物中心北方广场举办的“Sony Fair”中展出PSP的无线上网服务。

事件 EVENT

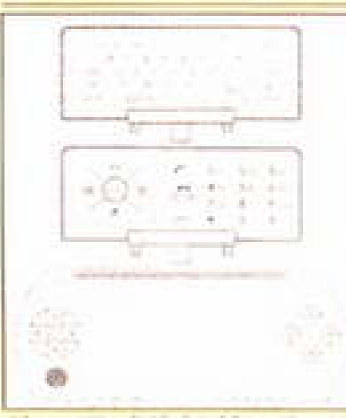
索尼将全面开拓电影手机游戏市场

Sony Pictures Digital旗下的游戏制作室副总裁Shalom Mann在游戏开发者大会上透露，索尼电影将会把旗下的知名品牌全面投入到手机游戏领域。Mann目前所在的部门每年推出15款游戏，并且负责将索尼电影的品牌授权给其他公司进行游戏开发。

Mann指出，自从索尼收购了米高梅，就相当于拥有了好莱坞电影总量的40%，这是进行手机游戏开发的近乎无尽的资源。不过在游戏领域有更多强有力的品牌，仅仅依靠电影本身的影响力，不见得能占到便宜。并且根据电影制作的游戏需要交纳授权金，还有最低收入保证金的概念，游戏开发过程还要受到品牌持有者的监督。在手机游戏领域，品牌的授权金一般占游戏销售额的15%～30%，远高于家用机游戏的权利金。

尽管如此，Mann仍对电影题材的手机游戏的前景表示乐观。因为电影公司为影片的宣传通常会投入2000～4000万美元的巨额宣传费，也相当于为相关的手机游戏做了免费广告，也促进了手机网络运营商对该游戏的支持。因此索尼今后会进一步利用自己的资源，全面开拓电影手机游戏市场。

PSP手机功能？



最近网上流传出来自美国商标专利局的PSP周边专利设计图，这份设计图显示PSP在设计初期已经预留了手机功能，通过外接的手机和键盘周边将可以把PSP直接当作手机使用，甚至利用手机接入网络，实现真正的随时随地无线上网。

《动物之森》革命版

《动物之森》制作人江口胜在GDC某掌机座谈会上透露，《动物之森》将可能在“革命”上推出，并且利用Wi-Fi功能与NDS充分互动。

NDSL 4月将出货70万

3月24日，任天堂宣布3月份NDSL在日本的出货量为55万台，比原计划多出了10万台。由于市场需求量持续增加，4月份NDSL的出货量将会达到70万台。今后任天堂虽然还会继续生产NDS，不过将会以NDSL为主。

《地牢围攻》PSP

“《地牢围攻》系列”是近年来北美出现的最



优秀的传统动作RPG系列之一，日前2K Games宣布已经取得了该系列的发行权，除了将于今年夏季推出PC版《地牢围攻2》的资料片外，还将推出PSP版的《地牢围攻：痛苦的王座》，本作将于今年秋季发售，由2K旗下的SuperVillain制作室负责开发。

5种欧版PSP套装

SCEE宣布将会在欧洲地区推出5款游戏同捆版PSP主机，同捆的游戏分别是：《骷髅骑士》、《世界拉力锦标赛》、《磁浮飞车》、《强力追击》和《山脊赛车》，套装售价为250欧元。





日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年3月6日～2005年3月12日

软件部分 SOFTWARE



第1位 NDS 欢迎来到动物之森
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
周间销量 9万3508套 累计销量 215万7232套

第2位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 8万4865套 累计销量 151万7907套

第3位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS
東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
周间销量 5万 74套 累计销量 174万6383套

第4位 NDS 成人英语锻炼DS 学英语
英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元
周间销量 4万1713套 累计销量 57万1159套

第5位 NDS 圣剑传说DS 玛娜之子
圣剑传说DS チルドレン オブ マナ
■Square Enix ■A・RPG ■2006年3月2日发售 ■4800日元
周间销量 3万2394套 累计销量 13万7928套

第6位 PSP 女神侧身像 蕾娜斯
ヴァルキリープロファイル ーレナスー
■Square Enix ■RPG ■2006年3月2日发售 ■4800日元
周间销量 2万2478套 累计销量 9万6007套

第7位 PSP 怪物猎人 携带版
モンスターハンターポータブル
■Capcom ■ACT ■2005年12月1日发售 ■4800日元
周间销量 1万8880套 累计销量 53万4708套

第8位 NDS 马里奥赛车DS
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 1万7604套 累计销量 116万9525套

第9位 PSP 樱大战1&2
サクラ大战1&2
■SEGA ■AVG ■2006年3月9日发售 ■4800日元
周间销量 1万 987套 累计销量 1万 987套

第10位 NDS 多拉A梦 野比太的恐龙2006 DS
ドラえもん のび太の恐龙2006 DS
■SEGA ■RPG ■2006年3月2日发售 ■4800日元
周间销量 8130套 累计销量 2万4116套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	8万8958台	15万6611台	15万6611台
NDS	5万860台	96万5749台	606万4550台
PSP	3万8607台	53万9366台	310万5109台
GBASP	4622台	11万746台	574万7674台
GBM	3796台	6万1279台	45万6124台

由于NDSL的火爆上市，《欢迎来到动物之森》、“《成人脑力锻炼DS》系列”等游戏的周间销量再次出现了上浮的趋势。《圣剑传说DS 玛娜之子》由于在评价方面两极分化现象过于严重，销售情况甚至不如GBA上复刻的《新约 圣剑传说》来得理想。PSP版《女神侧身像 蕾娜斯》的初期销售成绩比去年同期同为复刻作品的《永恒传说》略差，希望后劲能够足一些。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

近来只有一个NDS游戏汉化补丁发布，尽管如此，更多的PSP和NDS汉化游戏却在蓄势待发。虽然暂时玩不到这些汉化游戏，但是一起了解一下这些激动人心的汉化讯息，想必也是一种等待的幸福吧！

《三国志DS》汉化版0.1b

3月14日凌晨，NDSBBS论坛旗下NB汉化组的成员飞狐发布了NDS游戏《三国志DS》的0.1b汉化版。从3月5日开始对外公布汉化本作起，这是汉化者发布的第一个成形补丁。

目前的补丁把《三国志DS》的MENU(游戏菜单)汉化完成，不过汉化过的部分目前只包括TILE图，其他文本部分尚未汉化，汉化者称这些部分将是下一阶段努力的内容。



▲该游戏的汉化版可以在电脑的DS模拟器上不完全运行。

现在为了便于测试而放出汉化版本0.1b，希望玩家们一起测试并对已汉化的部分提出意见(包括翻译、字体是否满意等)，以便汉化者做更好的改进。飞狐的联系方式有个人BLOG(http://huyanfei.blogcn.com)和Email(jacky_hufei@qq.com)两种，大家可以自行选择方便的途径，游戏的下载和讨论可以前往任天堂DS主题社区(http://www.ndsbbs.com/)“NB汉化组对外交流区”进行。

《怪物猎人 携带版》的汉化讯息



PSP上人气非常高的游戏《怪物猎人 携带版》汉化已经开始。CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)会员“草率”发来《怪物猎人 携带版》的汉化讯息，借助网上导出的游戏文本，汉化者进行了轻微的汉化，测试图片也已经放出。从图片上来看，目前只是汉化了一些物品名称及说明，但是这证明游戏的汉化完全可行。对游戏汉化感兴趣的朋友可以前往CNGBA论坛的“PSP主机讨论区”去做进一步的了解。





《研修医 天堂独太》汉化版文本导入成功



NB汉化组进行的另一个重头汉化游戏《研修医 天堂独太》的汉化版目前取得巨大突破。之前困扰许久的文本导入问题已经解决，前期工作顺利结束，汉化组放出了序章的汉化图片，翻译和润色工作全面开始。汉化组同时感谢了DNA、九村、死神wasg等人的帮助。从目前的序章效果图片来看，汉化字体相当漂亮，在此预祝汉化组的工作一帆风顺，使我们早日玩到这个游戏游戏的汉化版。





目前正在进行的NDS汉化游戏还有《逆转裁判DS》、《应援团》、《右脑达人》等等；而PSP方面随着破解瓶颈的日益突破，汉化消息也越来越多，请大家继续关注我们今后的汉化报道。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

《真·三国无双 二度进化》及《达斯特》是最近PSP上的两款优质ACT作品，前者注重收集、后者注重冒险；《银河战士Prime 猎人》和《口袋妖怪突击队》都是有着众多FANS支持的任氏作品，前者热血硬派，后者充满童趣；《尤歌朵拉同盟》是在国内外玩家群中获得一致好评的作品，也是GBA末期的必玩之作。

POCKETGAMES

达斯特

Daxter

UMD■SCEA■ACT■2006年3月14日■1～2人■无对应周边■160KB



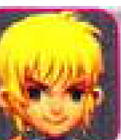
PSP

画面 ■■■■■
音效 ■■■■□
系统 ■■■■□

轻松幽默度 ★★★★★★★★★☆



软饼干 作为"《杰克与达斯特》系列"的万年配角，达斯特也终于拥有了为自己量身订做的游戏。本作从头到尾充满了美式无厘头风格，游戏中动作的解迷部分设置都很合理，有着直逼PS2版的理想画面，手感优良。游戏中的BOSS战比较有魄力，本作同样也是比较考验玩家智慧的游戏，而并不是纯粹的打打杀杀。另外能驾驶各种交通工具也是游戏的一大特色。推荐



LIKY 这个在PS2上非常知名的系列登陆PSP后保持了相当高的水准，画面完全媲美PS2，而良好的手感也让人很快融入游戏。比较有趣的是游戏充满了恶搞要素，一个个取材自经典电影的恶搞场面常常让人忍俊不禁。游戏的关卡非常丰富，而且风格各异，看得出厂商深厚的制作功底。多种道具以及隐藏要素的收集增加了游戏的耐玩度。推荐



海文 《杰克与达斯特》原本就是PS2平台上一个素质极高的动作游戏系列，此次由原配角达斯特"领衔主演"的《达斯特》依旧保持了极高的水准。首先让人过目难忘的就是本作超高的画面素质了，即使是比起PS2的同类型游戏来也不落下风。操作手感方面也极为出色，给人感觉非常流畅。关卡设计以及BOSS战也体现出厂商的功底。动作游戏迷们不容错过。推荐

真·三国无双 二度进化

真·三国无双 2nd Evolution

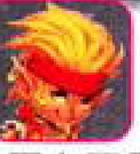
UMD■Koei■ACT■2006年3月23日■1～4人■无对应周边■640KB以上



PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■■■
系统 ■■■■□

收集要素丰富度 ★★★★★★★★★☆



雷伊 虽然过关后武将等级依然会归零，但由于有了副将成长系统，因此打起来并不会感到太过吃力。本作加入了战马的收集和育成要素，虽然在实际完成度上还做得有些浅显，但比起前作来已经是个很大的进步了。本作最让人满意的是关卡完成度系统以及关卡中的宝物库设定，前者大大丰富了游戏内容，后者则让整个游戏过程始终充满了期待。推荐



马修 16：9的战斗画面、丰富的场景、原汁原味的音乐、体贴的系统，更激烈的战斗……方方面面，本作都让人感受到"进化"的意义所在。关卡、武器、战马、副将的收集更能满足玩家的收集欲望，名人副将及战国副将的满足条件收集也更让玩家有成就感。至于前作中的兵粮和过关等级归零系统虽然还在，但基本不会再影响到游戏的爽快性了。推荐



软饼干 战斗画面终于变成了真16：9，游戏场景与音乐效果都得到了提高，真不愧是"二度冲击"！战场系统与PSP上的前两作《无双》差不多，将整块战场切割为一小块一小块来进行局部小战斗。副将比前作大幅增加，还能将乱入的《战国无双2》中的人物纳入副将收集名单中。另外感觉过关等级归零的设定依然比较让人郁闷，个人还是比较喜欢能升级的《无双》。推荐

红侠乔伊 乱斗嘉年华

ビューティフルジョー バトルカーニバル

UMD ■ Capcom ■ ACT ■ 2006年3月23日 ■ 1～4人 ■ 无对应周边 ■ 288KB

PSP

画面
音效
系统

乱斗华丽度 ★★★★★★★★★☆

海文 NGC版同名作品的PSP移植版本，画面也根据PSP的硬件特性变为了16：9，宽广的画面在表现4人乱斗时显得更为游刃有余。本作在继承“《红侠乔伊》系列”电影华风格以及华丽程度上做得十分出色，各种夸张而又猥琐的人物动作让人忍俊不禁。作为一款乱斗游戏本作许多关卡都有着特定的过关条件，显示了本作关卡设计上的独到之处。

推荐

雷伊 集结了“《红侠乔伊》系列”人气角色的一款乱斗游戏，去年9月已经推出了NGC版，这次发售的PSP版在画面上比起NGC版来并不逊色，更在其基础上加入了不少新要素，最能激起玩家购买欲的应该就是来自《鬼泣》中的人气角色们的加盟了。游戏依然保持了《乔伊》作品一贯的喧哗风格，人物动作丰富、打起来非常爽快，场景的设定也比较巧妙。

胧月 一款以《红侠乔伊》为主题的大乱斗游戏。该系列可以说一直背着叫好不叫座的命运，本作就自身素质而言可以说是一款不错的大乱斗型游戏。火爆刺激的美式风格，滑稽生动的卡通渲染，流畅丰富的动作设定，都是本作的可取之处。不过成功的乱斗类游戏通常需要人气很高的游戏明星来撑场，这也是本作虽好玩，却怎么也提高不了投入度的原因。



Metroid Prime: Hunters

卡片(512M) ■ Nintendo ■ FPS ■ 2006年3月20日 ■ 1～4人 ■ 对应任天堂Wi-Fi连接器 ■ 自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

游戏强悍度 ★★★★★★★★★☆

软饼干 强就一个字，画面相当细腻，对光源声效的烘托都比较出色，在真正玩到正式版后才发现比起试玩版，游戏有着很大的变化和提高。本作的单人模式其实并不算特别出彩，千篇一率的BOSS战和枯燥地兜地图过程比较失败，最吸引玩家的还属那刺激的网络对战功能，特别是Wi-Fi无线网络对战，坐在家里与远在千里之外的人进行对决是多么爽的一件事。

推荐

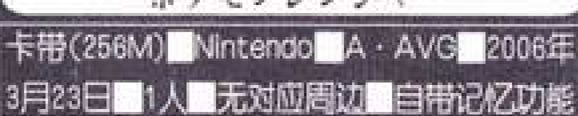
LIKY 画面带给人的震撼很大，精细的3D场景和各种光源的处理让人对NDS的机能有了新的认识。单人游戏模式的流程并不太长，场景显得单调了些，而本作的重点应该在对战模式，利用Wi-Fi登陆任天堂官方的服务器进行网络对战无疑是本作最大卖点，对战过程非常流畅和激烈，完全就是掌机版的《雷神之锤》，喜欢FPS的玩家一定不要错过本作。

马修 开机后的第一个感觉就是片头真强；游戏中的画面表现也远远超过了试玩版；电子乐及音效则很好地烘托出了战斗的激烈和火爆，提供多种操作方式供选择无疑更加方便了不同操作习惯的玩家。不过较短的单人模式流程多少有点让人意犹未尽，不过和人对战还是非常棒的，有条件用Wi-Fi来联网对战，更能体会到本作的精彩所在。

推荐



ポケモンレンジャー





NDS

画面
音效
系统

操作技巧性 ★★★★★★★★★☆

铭风 另类的《口袋妖怪》系列作品，玩家将在作为一名口袋妖怪突击队的成员，利用口袋妖怪的力量来解决居民的各种困难。配合机能，游戏中所有的操作都可由触控笔来完成。而游戏中那利用触控笔绕着口袋妖怪画圈的捕捉方式很有新意。捕捉不同的口袋妖怪所需的捕捉方式也完全不同，对玩家的动手能力有要求的同时也需要开动脑筋。

推荐

马修 在“《口袋妖怪》系列”中，掷出妖怪球后的等待过程中，玩家一直是被动的，这次终于可以亲手来体验一下将怪物收服的彻头彻尾的乐趣了。用触控笔完成战斗和捕捉是本作的一大特色，用宠物直接解谜的系统则增加了玩家的投入，而宠物们生动表演更给玩家留下了深刻的印象。清新的音乐画面则很有正统RPG的风格，很容易吸引住系列FANS。

推荐

LIKY 虽然不是正统续作，但毕竟有那么些熟悉的口袋妖怪出现在游戏中，所以对于FANS的杀伤力还是绝大的。游戏的进行方式因为变为A · RPG所以流畅了不少，系统也有效地保留了一些系列特色，要灵活利用宠物的能力来解谜。战斗方式比较新鲜，但是时间长了似乎有点单调，不断地画圈对NDS的屏幕磨损也令人有点担心啊(笑)。



料理妈妈
クッキングママ

卡片(256M)■Taito■ACT■2006年3月23日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□

主妇必玩度 ★★★★★★★★☆☆



软饼干 非常另类的一款"料理游戏"，游戏内容真是太有创意了，从普通的做饭煮菜到制作各种复杂料理。洗、切、烘、烤、烧，这些都运用了NDS所具有的功能：切菜的时候要狂点屏幕，削皮的时候则要小心翼翼地划，煲汤时又要看准时机做出各种动作，甚至还要对着麦克风来吹气，真是把所有NDS功能都用上了。不过要想每道菜都拿到金牌也不是那么容易的。 推荐



海文 颇具创意的一款NDS游戏，将料理和NDS的触摸屏机能结合在了一起。玩家在游戏中要按照系统的提示完成各种操作以制作出美味的料理。完成一份料理的时间并不长，只要1～2分钟便可，并且在开始操作之前也会有说明出现。但这并不代表游戏的难度很低，一些料理的需要大量的练习才能顺利完成。料理和料理之间的组合产生新的料理也是本作的一个特色。

雷伊 一款很有特色的休闲游戏，游戏中玩家必须利用NDS的触摸功能去做出一道道美味可口的美食，制作完食物后电脑会给出相应的评价。玩家不仅可以按照游戏中给出的菜单来制作食物，更可以自己设定原创食谱，十分有意思。虽然游戏画面并不起眼，但那种温馨生活化的感觉却被完全表达了出来，非常适合家庭主妇在闲暇时拿出来玩。 推荐

伊苏 战略版
イース・ストラテジー

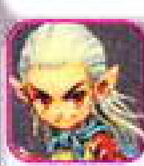
卡片(512M)■MMV■RTS■2006年3月23日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□

经典游戏模仿度 ★★★★★★★★★☆



胧月 本作完全可以说是一款包装了《伊苏》外衣的《帝国时代》。故事模式下尚能看到不少原创要素，可一旦投入RTS对战后，就不得不为本作的"拿来主义"精神而叹服了。可是游戏系统的先天缺陷又让玩家在指挥时有着诸多不便，并产生有心无力的感觉。抛开这些不谈，游戏本身还是比较值得一玩的。资源、单位、建筑、战斗很有策略性，若是原创可算一款佳作。



铭风 以爽快的动作性闻名的《伊苏》这次被变成了战略版游戏登陆了NDS，制作厂商也变为了MMV。游戏除了继承了"《伊苏》系列"的世界观，以及主角依旧是红发阿多鲁外，并没有以前作品的感觉。作为一款即时战略游戏，游戏可谓中规中举。不过遗憾的是，本作虽然建造和战略要素都不错，但没有自己的独特之处。

海文 以《伊苏》为题材的即时战略游戏，虽说是《伊苏 战略版》，但不论是游戏画面还是建筑物都令人想起PC上的经典RTS《帝国时代》。本作中出现的兵种也都是战棋游戏中比较常见的骑兵、枪兵、弓兵等，此外也加入了一些充满奇幻色彩的兵种如飞马以及各种怪物等。用触控笔进行RTS游戏的操作也需要玩家一段时间的适应。

尤歌朵拉同盟
ユグドラ・ユニオン

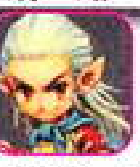
卡带(256M)■Sting■S・RPG■2006年3月23日■1人■无对应周边■自带记忆功能



GBA

画面 ■■■□□
音效 ■■■■■
系统 ■■■■■

战略性 ★★★★★★★★☆☆



铭风 Sting继《约束之地》后出品的另类战略游戏。游戏的画面和音乐保持了一贯的特色，画面很有美感，而音乐也很动听。不过战场的地图画面十分潦草。游戏的系统巧妙地将卡片和战略想融合，你需要根据战场的形势来选择各种功能的卡片，作为战斗的基本。由于每个回合只能攻击一次，所以如何排列有效的阵形，发动连携攻击可是玩家要考虑的。 推荐



胧月 WSC平台知名RPG大作《约束之地》的厂商Sting给我们带来了这款美轮美奂的战棋游戏大作。本作凭借可爱的人设、华丽的画面和独特的系统成为了GBA末期游戏中不可多得的大作。战斗时，阵形、单位特性、武器相性、地形、时间、技能、道具等等要素都会对战斗结果产生直接影响，综合考验玩家的战术意识。推荐战棋游戏的爱好者一试。 推荐



LIKY 画面风格与《约束之地》一脉相承，甚至连道具都相似，给人感觉很熟悉，不过进入游戏后你会发现游戏的系统比较深奥，有别于传统的S・RPG的设定，上手需要一定时间，好在初期会有体贴的解说，玩家可以慢慢熟悉。厚重的世界观和曲折的剧情都是游戏的亮点，加上个性的角色，这是一款经过精心雕琢的游戏，GBA玩家一定不要错过。

文 雷伊

女神侧身像 蕾娜斯

◆PSP◆UMD◆Square Enix/tri-Ace

◆2006年3月2日◆1人◆352KB

◆4800日元◆12岁以上

黄金眼评分 27



一部发生在人与神之间的壮阔物语，一曲交织着生与死的悲伤赞歌！

七年时间也许并不算长，但你周遭的一切往往都会在不经意间被这悄然流逝的时光所带走，青春、誓言、以及对游戏的执著……距PS版的《女神侧身像》(以下简称《VP》)原作发售七年之后，战乙女瓦尔基里终于首度降临掌机平台，当我透过PSP小小的液晶屏看到蕾娜斯与路西欧在铃兰草原再度相逢时，曾经被光阴带走的感动又一次苏醒了，哦不，说得更确切点或许应该是升华。

《VP》其实是一款非常典型的日式RPG，它有着精雕细琢的游戏系统和细腻的故事；而同时，它却又是万千日式RPG中的一个异数，因为它系统的创新程度堪称革命，剧情的构架手法匠心独具。

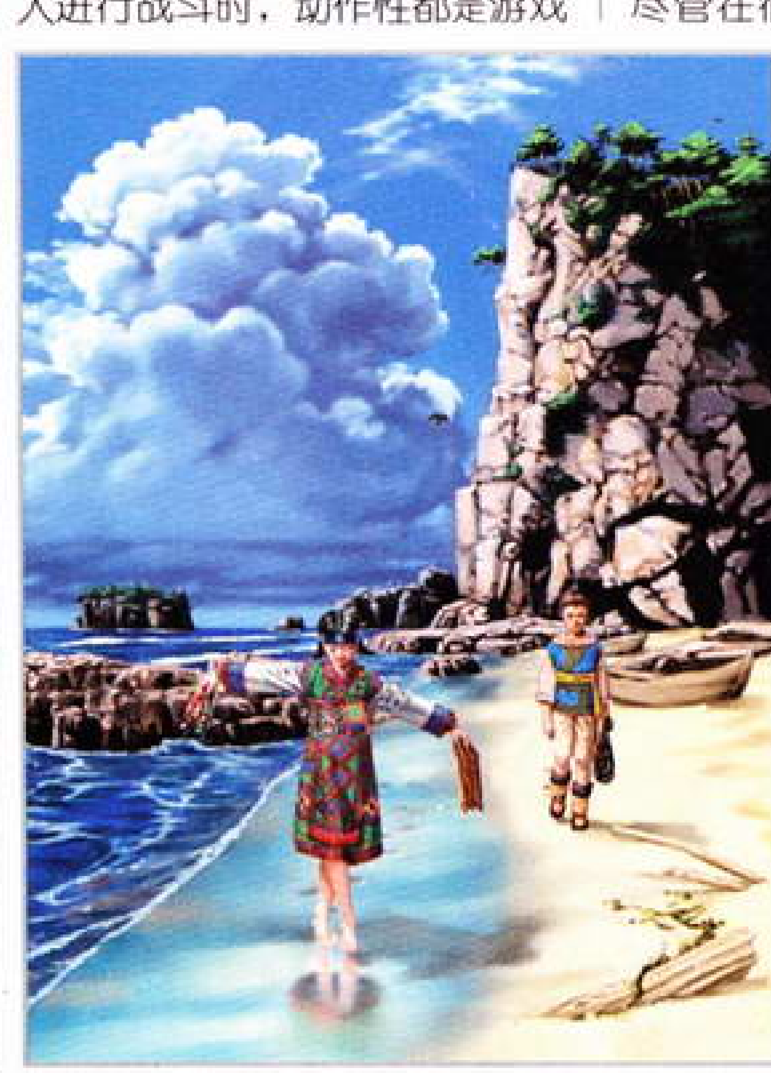
丰富的动作要素与RPG游戏方式之间的完美融合是让《VP》获得大片褒美之词的重要原因。无论是在迷宫中冒险，或者是与敌人进行战斗时，动作性都是游戏所强调的一个重点，而由这一重点派生出来的遇敌战术、解谜方法、连续技技巧等都值得玩家反复去研究与体味。

《VP》的剧情很散，散到你难以用传统的小说撰写方式来完整叙述它，但换个角度我们却也可以这样理解，在《VP》中，每一个战魂都是游戏的主角，因为他们每个人身上都有一个属于自己的伤感故事，而在这一段段用委婉含蓄的笔触所诠释的小故事中，你可以窥得人间百态：生与死、情与爱、憎与恶、愁与悲……

几乎每个人生前都在与自己的命运抗争，在经过苦苦挣扎之后，等待他们的却依然只是命运的嘲弄。如果不是路西欧为了要救普拉琪娜而带她离家出逃，普拉琪娜失去的最多只是自由，性命尚不至于随着铃兰之花而凋零；如果不是苏芳为了让诗帆重获希望而将她带回自己的阵营，诗帆也许还在歌唱，尽管在很多人眼里她不过是件工具……一个个耐人寻味的故事构成了《VP》悲情的主色调，而沉淀在玩家心里的，则是伤感、无奈和惋惜。

虽然tri-Ace这次并没有亲自参与PSP版《女神侧身像 蕾娜斯》的制作，但PSP版在移植水准上依然较为让人满意。除了某些近景有时会显得比较模糊外，其他方面均保留了原作的神韵，而在此基础上追加的画面16：9化以及12段CG动画等新要素也让老玩家找到了新感觉。不过，对一部分平时不怎么接触家用机的玩家来说，PSP版《VP》诞生的最大意义之一应该还在于它首次降临掌机平台，不再为家用机所独美了吧。

有人说《VP》是一款过誉之作，因为无论在国内外玩家口碑中，关于它的评价几乎都是褒奖之词，而实际上它却并非完美。笔者并没有论据去反驳这种观点，因为《VP》在很多方面确实还有很大的提升空间，比如在主线剧情上略显平淡甚至有些虎头蛇尾等等。不过在笔者看来，《VP》的风评之所以呈一面倒的趋势并非偶然，当年tri-Ace对这款游戏的宣传力度其实并不算大，而国内媒体对它的相关报道更是甚为稀少，因此从某种意义上来说，是玩家们用自己的眼睛去验证了这款游戏的经典性。人对可遇而不可求的东西总是特别宽容的，有些东西固然难求，但要正好被你遇上了，你就可能将它留在心里七年、七十年，甚至更久……





文 胧月

伊迪丝的回忆 新天魔界 混沌时代V

イーディス メモリーズ～新天魔界 GOC V～

◆Idea Factory◆S·RPG◆预定2006年5月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

Idea Factory旗下著名战棋游戏"《混沌时代》系列"最新的一作《新天魔界 混沌时代V》是于2005年7月21日发售的一款PS2游戏，继前作《新天魔界 混沌时代IV》发售PSP版后，本作也要向PSP平台移植了。鉴于本作在PS2版的基础上加入了一些新要素，所以有必要给大家介绍一下。

三界的物语

对比4代，本作在世界观的设定和剧情上又有突破，最引人注目的就是把整个世界划分为天空、地上、地下三个部分。这三个世界的居民彼此并不知道互相的存在，直到危机降临的那天……

天空世界

充满魔幻色彩的这个世界最初是一个整体，可是当魔界之王被神界人杀害之后，这里就被强行分为了"神界"和"魔界"两个部分，而原本和睦的魔族和神族也必须兵刃相向。



▲曾经的恋人，现在的敌人。这样的剧情安排在IF的游戏里很常见。

萝兹

CV：片贝まこ
职业：天使长
年龄：23岁
性别：女性
种族：天使
住在神界的天使之长，也是圣杯守护者的首领。

▲这里生存了许多现实中并不存在的种族。

黑摩吉

CV：高桥时人
职业：皇子
年龄：26岁
性别：男性
种族：恶魔
魔皇之子，现任魔族之长，和天使长萝兹是恋人关系。



王国制度下的中世纪欧洲风格世界，居民种族纷繁复杂。自从10年前赛莫利亚王迷失心智之后，王国陷入了混乱之中。海贼迪奥为了营救自己的同伴，向着王都开始了冒险……



菲奥拉

CV：高桥あみか
职业：公主
年龄：20岁
性别：女性
种族：人类
赛莫利亚王的女儿，游戏中我们可以看到她萝莉和御姐的两种形态。

迪奥

CV：石田彰
职业：义贼
年龄：22岁
性别：男性
种族：人类
劫恶济贫的义贼，受到广大民众的拥护和爱戴。

▲地上世界的人物关系相当复杂，并且有很多追忆情节。

地下世界

最接近现代的世界，尽管被称作"地下世界"，不过并不会有封闭的感觉。这里科技发达，民生富庶，在经历了长年的和平之后，帝国突如其来的进攻让它变成了焦土。



"这已经不是魔王的时代了！"

久远

CV：朴璐美
职业：学生
年龄：16岁
性别：男性
种族：人类
军事学校的学生，拥有一颗冒险的心。只要知道珍奇的东西，不管多么危险都要去一看究竟。



▲科技高度发达的地下世界，敌人及其技能都来源于科学。

秋洛洛

CV：丰口めぐみ
职业：学生
年龄：16岁
性别：女性
种族：人类
久远的同学，在学校学习魔法，是一位家境富有的千金小姐。

《混沌时代》(以下简称GOC)依旧是IF社"永无大陆"的一个分支。较之传统S·RPG，《GOC》更加注重SLG方面的策略经营要素，国家的整体建设、武将的收支平衡、施设的等级等等，游戏时时刻刻都会向玩家强调这些的重要性；另外一方面，也可以说是本作的最大卖点，就是那些或个性或美型的角色了。

注目

PSP版的重大改进!



PS2版的原作强制从“地上世界篇”开始游戏，这样就不可以直接观看另外两个世界的剧情，对于喜欢天空和地上的玩家来说是个不小的遗憾。PSP版的本作在这点上做出了改进，无论你喜欢哪个世界，都可以直接选择游戏。

▲先玩难度最高的“天空世界篇”也未尝不可。

新老角色一并登场!

移植游戏中出现新角色也算是惯例了，这次《伊迪丝的回忆》里确定加入5名角色，其中3位是来自4代的瓦里佐亚、托鲁迪斯和露露娜娜，另两位则是4代女主角吉娜的双亲——吉奥和赛娜。不过他们在本作中都是作为隐藏武将出现的，只有通过特定的方法才能找到。对于强调角色魅力的“《GOC》系列”而言，他们无疑会让游戏更有吸引力。



赛娜

CV：高桥あみか
职业：骑士
年龄：17岁
性别：女性
种族：人类

吉奥

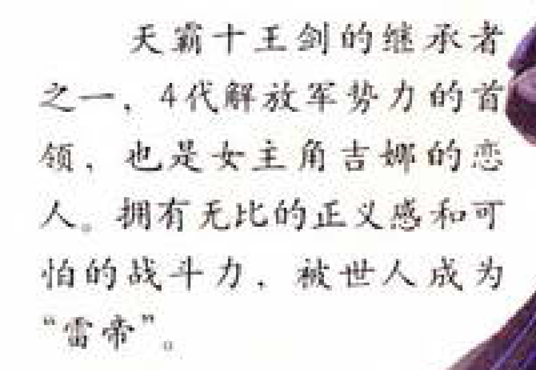
CV：新川龙典
职业：骑士
年龄：19岁
性别：男性
种族：人类

吉娜的双亲，被禁断的秘术召唤到了《GOC5》的世界里，由于时间轴的倒错，本作中登场的他们甚至比自己女儿的恋人更加年轻。虽然赛娜看上去非常优雅，不过要是实力和其妹克琳克琳属于一个等级的话，那么相信又有很多玩家会使用她来单骑平天下了吧。

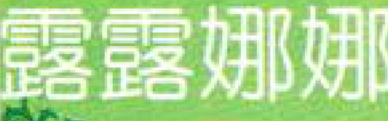
天霸十王剑的继承者之一，曾经死亡的他化作暗黑骑士得以复活，有着强烈生存欲望的他，一心要复活传说中的龙族之王。4代中实力强劲的他无疑会在本作成为炙手可热的角色之一。

托鲁迪斯

CV：高桥时人
职业：暗黑骑士
年龄：20岁
性别：男性
种族：死人



吸血鬼一族的女王，性格开朗活泼，每天只想着玩耍，表现出极为孩子气的一面。



露露娜娜

CV：鹰村游
职业：女王
年龄：17岁
性别：女性
种族：魔族

天霸十王剑的继承者之一，4代解放军势力的首领，也是女主角吉娜的恋人。拥有无比的正义感和可怕的战斗力，被世人成为“雷帝”。

瓦里佐亚

CV：西原翔吾
职业：骑士
年龄：25岁
性别：男性
种族：人类



“《大逃亡》系列”是PS系平台上的著名游戏，而这款将在今年年底登陆PSP平台的《大逃亡 伦敦黑帮(The Getaway: Gangs of London)》属于该系列的衍生产物。本作是由SCEE担纲制作，游戏素质方面相信能保证较高的水准，而游戏方式则是以经典的GTA式的高自由度开放式类型来展开故事。

文 软饼干

大逃亡 伦敦黑帮
The Getaway: Gangs of London

◆SCEE◆AVG◆预定局2006年第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP



酷似“GTA”的游戏方式

作为典型黑帮式游戏，玩家在游戏中要扮演一名混迹于伦敦街头的小混混，周旋于各个帮派之间，靠自己的智慧和能力逐步成长为伦敦市的头号黑帮人物。



令人惊叹的画面

游戏中的一草一木都具有浓重的英伦风范，街道两边典型的英式建筑、行走的马车和矗立的英国大本钟都被非常真实地描绘出来。人物的外型、动作都非常真实自然。

丰富多彩的游戏模式

游戏中拥有多种模式，其中“剧情模式”将通过叙事的手法来逐步发展故事剧情，当主角所在的社团一步一步强盛起来后，主角也将变成伦敦的头号黑帮人物：Mr Big。游戏中总共拥有大大小小60个任务，在每个任务中，玩家将要指挥一个黑帮小组，来进行有组织的帮派争斗，战斗中还可以在不同人物中进行切换。



“帮会争斗模式”则非常讲究策略性，在该模式下，玩家与其他由电脑控制的帮派进行伦敦黑帮战斗，带领帮会攻击或者保护自己的地盘，而攻击路线则采用了互动式地图的方式，选择攻击路线要先通过扑克牌游戏来决定。



轻松自在的“漫游模式”和“旅行家模式”，前一种模式可以在伦敦街头任意选择人物、车辆和武器，并触发各种各样的任务，甚至连气候条件和警星等级都可以进行选择。而“旅行家模式”模式中，玩家可以扮演一名普通游客，任务就是在伦敦大街上拍摄著名标志性建筑，以此来开启和获得游戏中的隐藏要素。



另外游戏还拥有一个“迷你游戏模式”，在该模式内可以与对手进行扔飞镖和打台球的比赛。

文 软饼干

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

在欧美人气度极高的"《致命格斗》系列"终于将在PSP平台上登场亮相，本作依旧是由著名游戏公司Midway担纲制作。游戏以2004年在PS2上发售的《致命格斗 阴谋》为蓝本制作，并在此基础上加入了诸多新要素。

致命格斗 释放
Mortal Kombat: Unchained
◆Midway◆FTG◆预定2006年第3季度◆美版
◆1～2人◆记忆容量未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

魔宫帝国现世，致命格斗再起！

本作依旧是3D格斗游戏

从公布的游戏图片看，游戏原汁原味地依照《致命格斗 阴谋》的类型来进行制作，而不是去年在PS2平台上的那款闯关类型的《致命格斗 少林武僧》。



六名新增角色

格斗游戏的魅力就在于那些从造型、个性以及流派都各不相同的角色们，"《致命格斗》系列"一贯以夸张的人物造型和过于暴力的终结技为卖点，来给予玩家爽快的征服感。游戏中除了那些经典的原创人物外，还增加了包括Kitana、Jax、Frost、Blaze、Goro和Shao Kahn在内的6名新角色，相信这些家伙也绝对不是常人。

可以破坏的游戏场景

和大多数3D格斗游戏一样，本作也采用了多层互动场景，玩家在对战过程中可以将格斗场的某些地方进行破坏，借此来增加对对手的伤害。破坏场景的另外一个作用就是场景之间来回转换，通过场景破坏，对战双方可以转移到另外一块场地进行决斗，这就有点类似于"《死或生》系列"。



原创的迷你游戏

游戏除了主要的对战模式外，还拥有各种针对PSP掌机特点而新加入的迷你小游戏。游戏中除了照搬了PS2版本中的国际象棋和方块模式外，还加入了车轮赛模式，你将面对对手一轮又一轮的挑战，直到你倒下为止，绝对是在考验玩家技术和耐力极限。

支持Wi-Fi无线通讯对战

通过PSP的"Ad Hoc"网络对战模式就可以其他玩家进行面对面的较量。不过除此之外再没有其他多人模式了。



▶对战时能使用场景内的武器来攻击敌人，还可以灵活运用场景内的各种陷阱。

文 软饼干

GEKIDO

神秘作品蓄势待发，亮相PSP平台！暗黑天使 年底

本作是由意大利制作小组Naps Team精心制作的一款PSP动作游戏，Naps Team公司曾经在GBA平台上制作过一款2D动作游戏《激斗 金太郎的复仇(Gekido Kintaro's Revenge)》，GBA玩家一定还有印象。今次这款神秘的动作游戏到底能不能激起玩家们的战斗热情，还是等到游戏发售才能见分晓。

激斗 暗黑天使
Gekido: The Dark Angel
◆Naps Team◆ACT◆预定2006年第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

酷似"但丁"的男主角

从官方公布的图片和影像中可以直观地看到，游戏主角与Capcom动作游戏《鬼泣》中的"但丁"非常相似，从银色头发、红色夹克以及大剑等方面看确实很象"但丁"，不知道是不是游戏厂商故意模仿还是想利用"但丁"的名气来提高本作的销量。

夸张的攻击效果

用身背的大剑斩杀各种魔物时那夸张的鲜血飞溅的效果，以及那一刀两半的气势绝对是在掌机平台上所不多见的。



阴暗颓废的主题风格

从公布的图片中可以看出游戏场景大部分都比较黑暗混沌，包括神秘的城堡、幽暗的山洞、碧蓝的湖底。主角大多数时间则穿梭于漆黑的道路和迷雾茫茫的山间小道中来回探索着什么东西。

细腻的画面

以PSP的机能来评价游戏场景，可以说是非常精细的，各种光影效果逼真，尤其对水底的描绘处理非常到位。就连大气状态也被生动地描绘出来，带给玩家一种身临其境的感觉。

爽快、刺激、自由的游戏定位

游戏方式上类似于《鬼泣》，身背魔剑的主角将前往充满怪物的地区进行探索，以电影式剧情发展手法展开故事，主角在冒险途中将会碰到各种人物。游戏讲究高度的自由性，玩家将穿梭于各个地区探寻真相。另外制作公司表示，本作将拥有一个玩家们以前从没见过的独特系统，我们拭目以待吧。



文 胧月

交響詩篇 エウレカセブン

交响诗篇EurekaSeven
交响诗篇エウレカセブン
◆Bandai◆A・AVG◆预定2006年4月6日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

在日本广受好评的《交响诗篇EurekaSeven》决定推出PSP游戏了。这个集结了众多实力制作人动画虽然即将放送完毕，不过本作出色的剧情、鲜明的人物、漂亮的机设不拿来做游戏实在有些可惜。继PS2版后，Bandai又将推出其PSP版。

体验"EurekaSeven"的世界

本作中玩家扮演的是主角雷顿——一个对平凡的生活感到厌烦的少年。某日，一个驾驶着奇特机器人LFO的美少女艾蕾卡闯进了他的生活，同时他也见到了自己崇拜已久的偶像霍兰德。从此决定飞出鸟笼，闯荡这个陌生而又广阔的世界。





月光公国的其他成员

月光公国是以霍兰德为领导的反政府组织。他们从国家军队抢夺来一艘名为月光号的最新巡洋舰，并以此为据点展开各种反政府活动。

雷顿

雷顿的父亲是被称作"英雄"的传奇人物。和艾蕾卡相遇后，加入了反政府组织月光公国，为了探知这个世界而踏上冒险之旅。

艾蕾卡

驾驶LFO的天才机师，拥有读心等特殊能力。曾经和霍兰德一起在军队的特殊部队中服役。



游戏的进行

简单来说，本作可以分成冒险、战斗、记忆收集三个部分，通过它们我们可以逐渐体味原作动画的精彩故事。

冒险

重点诠释剧情的部分。在该部分中，玩家可以操纵主角在月光号内部自由行动。期间当然可以跟包括艾蕾卡、霍兰德在内的“月光”成员进行游戏对话。对话量相当之大，所以尽可能多和伙伴们交流吧，你会看到原作里没有的原创剧情哦。



◀虽说是动画改编的AVG，不过连人物都全部3D化了。



▶原作的FANS看到某些台词也许会会心一笑吧。



▲漂亮的LFO，值得注意的是画面中的黄色圆圈有什么用呢？

战斗

游戏的动作部分。玩家需要驾驶传说中的最初LFO，手动操作机体打败敌人。操作并不是很难，很容易就可以实现一些观赏性高的动作来。



尼尔巴修

世界上最初被发现的LFO，有着极为强大的力量，其本体充满了很多谜团。



▶用“RIFF TRICK”将复数的敌人一网打尽。



▲还可以做出飞空滑翔的精彩动作。

记忆收集

再现原作的回忆模式。里面都是一些比较有趣的小游戏，大约有20多种。玩这些小游戏都是有分数记录的，去挑战高分吧。



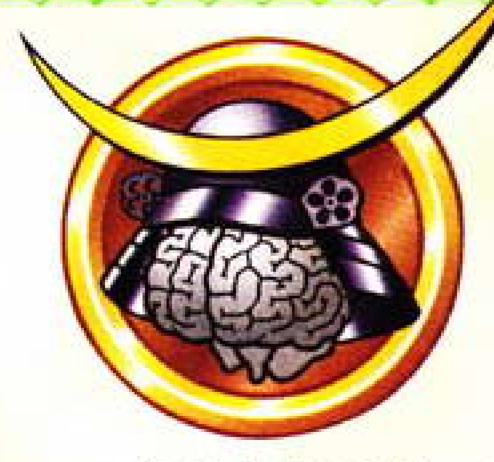
▲操作落下的雷顿到达尼尔巴修。

◀将对方要求的物品在限定时间里准确无误地搬到。

◀打扫地板，得全部擦得发亮才行。

▲和艾蕾卡的同步训练，需要配合艾蕾卡同时将手举起。

文 海文



東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授 監修

脳力トレーナー ポータブル 2

以简单的游戏形式让大脑更加活性化的《脑力锻炼器 携带版》第二作即将在PSP上登场！本作中的训练内容将会是前作的两倍，达到50种以上！并且全新加入的挑战模式将会让玩家在进行各种脑力锻炼的同时体会到在日本全国旅行的乐趣，利用无线通信机能展开的对战模式也会非常有趣。

东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版2

东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力トレーナー ポータブル2

◆SEGA◆ETC◆预定2006年5月25日◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆2800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

50种训练方式可供选择！

问题倍增 脑力倍增

训练内容将会是前作的两倍，这样一来大脑的活性化程度也会达到前作两倍？也许吧……不过耐玩度的提升是毫无疑问的。





川岛隆太教授监修 效果已经得到证实

和前作同样，本作仍然是由川岛隆太教授监修，并且游戏内容对大脑的激活作用也是得到无数试验证实的。想让自己的大脑更加充满活力的玩家们可千万不要错过啊！



个人资料

玩家可以在游戏中输入自己的姓名、年龄以及性别的信息来建立自己的个人资料，游戏允许玩家建立4人的个人资料，这样就能让家人和朋友们一起享受脑力锻炼的快乐了。除此之外，游戏中还要让玩家输入自己的出身地，似乎出身地也会对游戏的内容起到一定的影响。



简单易懂的游戏方式

所有的训练中所用到按键仅有□○△×四个，按下相应的按键就是选择相应的答案，这样简单的游戏方式能让任何人都立即投入其中。

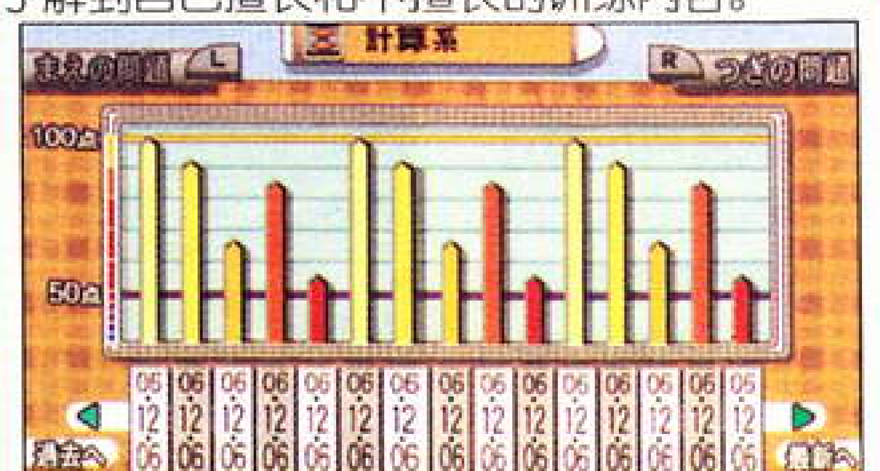




▲▶画面左侧显示各种问题，右侧显示的就是问题的答案选项。

数据

玩家可以对自己的训练结果进行确认，能看到自己的训练成果每一天都有所提高肯定是一件让人非常让人高兴的事。并且也可以通过数据了解到自己擅长和不擅长的训练内容。



三大模式让你的大脑更加充满活力！

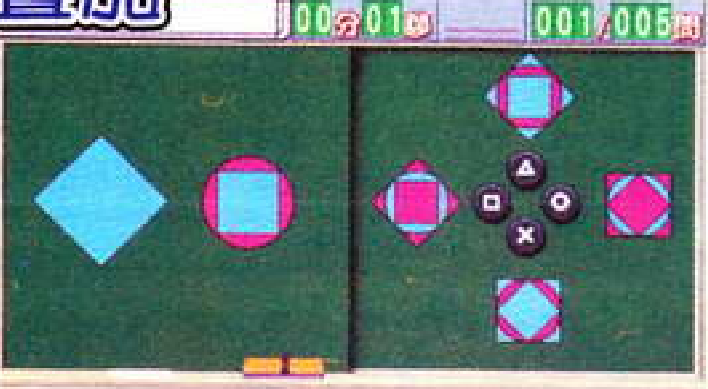
本作的游戏模式主要有三个，分别是让玩家自由选择训练内容的训练模式，让多名玩家展开竞争的通信对战模式以及在穿梭于世界各地的过程中回答问题的挑战模式。

▶在锻炼大脑的过程中也不可避免地会产生疲劳，这时就可以通过观看这些图片来放松自己的大脑。

还有许多让人放松的图片哦！

训练模式

图形叠加



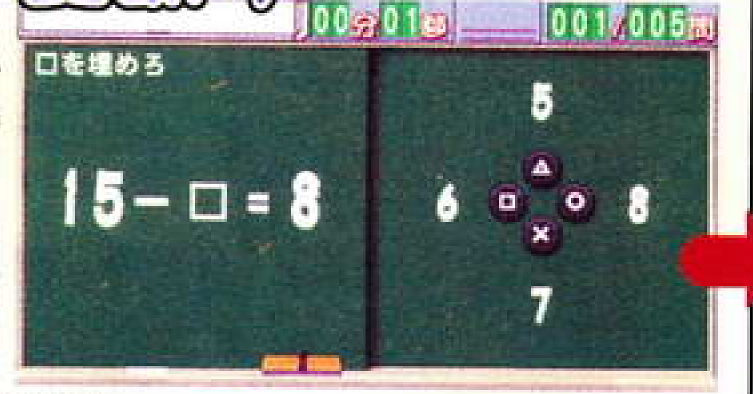
▶左侧的两个图形叠加在一起后会是什么样子的呢？从右边的选项中选择一个你觉得正确的答案吧。

这是什么字？

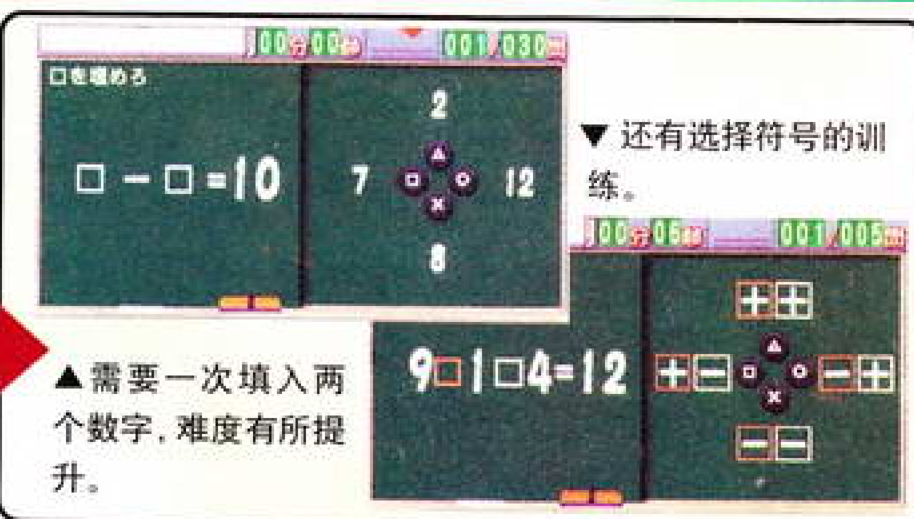


▶将一个假名分割成了4个部分，能看出分割之前的假名是哪一个吗？

口中的数字



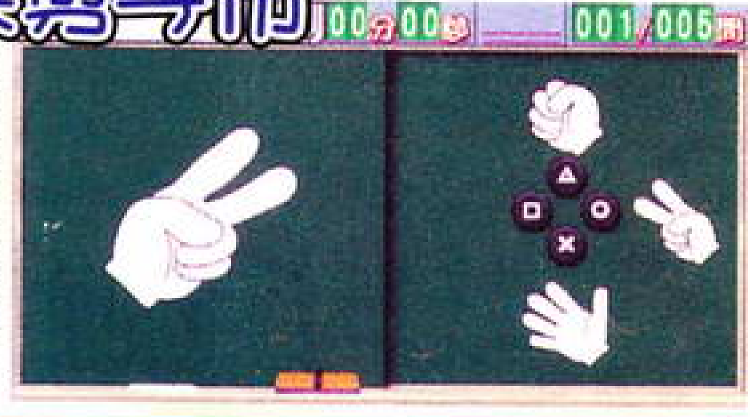
▶15减几等于8？选择正确的答案吧，虽然问题本身很简单，但是也不要因为粗心大意而选错哦。



▲需要一次填入两个数字，难度有所提升。

▼还有选择符号的训练。

找出排列的规则



▲在"？"处应该填入什么数字或图形？找出规律后在做出选择吧。

石头剪子布

▶石头剪子布是我们人人都会玩的游戏，想和电脑一决胜负吗？

通信对战模式

通过PSP的无线通信机能就能在朋友和家人之间展开脑力大对决了。不管对手是谁也千万不要"脑下留情"哦。



挑战模式

来往于世界各地并回答各种问题。赢得每一个地区的挑战后都能得到奖杯。



▲选择的地区不同，问题的难度也会有一定的差异。

文 雷伊



发售不久的超大作RPG《最终幻想XII》(以下简称《FFXII》)的魅力想必不少玩家已经领略过了，游戏中形象饱满的角色们是不是给大家留下了深刻的印象呢？刚刚上演完《FFXII》这出好戏，里面的角色们就已经按捺不住地要在《富豪街 携带版》中再次跟大家见面了。虽然在《FFXII》中他们都在和自己的命运作着斗争，不过来到《富豪街》后，他们便开始一个个原形毕露，抢钱本事一点都不输给其他角色。

勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版
ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル
◆Square Enix◆TAB◆预定2006年5月25日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP
相关报道 Vol.35 P4

来自《FFXII》的主角们火热参战！

迷你游戏

“《富豪街》系列”中不仅有着个性十足的角色和设计精良的关卡，众多趣味十足的迷你游戏也是游戏中的一个卖点。这一优良传统在这次的《富豪街 携带版》中自然也会得到继承，现在我们就来看看率先公布的两个迷你游戏。

老虎机

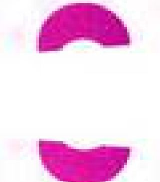
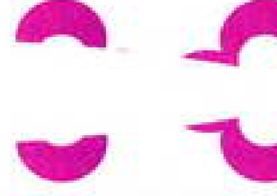
◀老虎机在《富豪街》中也将出现，如果运气好的话说不定就能赚个大满贯哦！



迷你战

▶游戏中有时会出现类似于SFC时代《FF》的战斗画面，老玩家们应该会感到非常亲切。

新加入的3个地图


以《最终幻想XII》中的空中都市维埃尔巴为主题的新地图，在地图上还配置有空贼巴尔福雷的飞船“修特拉尔号”。

维埃尔巴





▲地图一共分为上下两层，利用修特拉尔号可以实现两层间的快速移动。

来自《FFIII》中的水晶塔，在这次的《富豪街 携带版》中作为初期地图登场，不仅版图不大，分支路线也很少。

水晶塔





《FF XII》的主人公，是一个生长在下城区的战争孤儿。虽然为了生计平时喜欢搞点小偷小摸，但却拥有着有朝一日能购买飞空艇的远大理想。

梵的女朋友，能歌善舞的活泼少女。和梵一样，同样生活在达尔玛斯卡下城区。虽然在战争中失去了亲人，但是开朗的她却依然对生活充满了希望。

原达尔玛斯卡王国的公主，王位的惟一继承人。在与阿尔克迪亚帝国的战争中，她失去了包括新婚夫君在内的一切，并一度传出过死讯。

▼难易度比较适中的关卡，初学者不会觉得太过棘手，而老玩家也不会觉得太过简单。

达尔玛斯卡王国的将军，久经沙场的英雄，由于为人正直，因此很受人民的拥戴。虽然对祖国忠心耿耿，但却被人陷害成了杀害国王的罪人。

气势磅礴的飞空艇是"《FF》系列"不可或缺的一个元素，《富豪街 携带版》里的这个飞空艇地图其实是在PS版《富豪街 奢华之王》中"左半球"地图的基础上进行重新制作的。

怪盗ルソー

受到关注的NDS创意游戏《怪盗卢梭》又有新情报放出，塞娜同学也将成为怪盗塞娜和怪盗卢梭并肩作战，成为卢梭的坚强后盾，就让我们来一睹塞娜同学的英姿吧！

文 海文

怪盗卢梭
怪盗ルソー
◆Namco◆AVG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量 未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

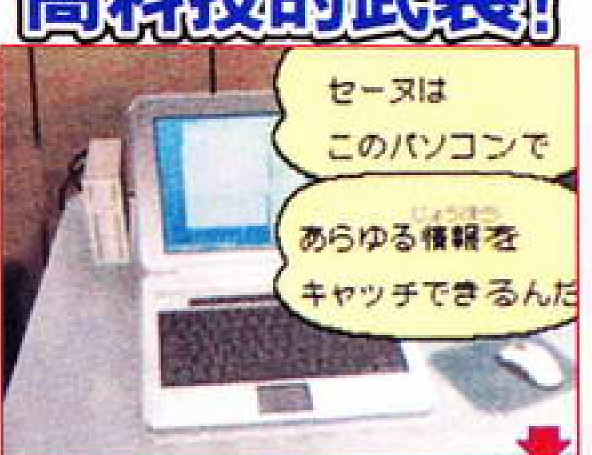
美少女塞娜也会成为怪盗卢梭的伙伴！

在某次事件中被卢梭所救后，塞娜同学便以此为契机成为了怪盗卢梭的工作伙伴，塞娜的主要任务是收集各种各样的情报，并向卢梭提供行动中的各种建议和参考。



▲开朗活泼的塞娜，情报工作可以说是很适合开朗活泼，同时又很关心别人的塞娜。当然，怪盗的身份也是她和卢梭之间的小秘密。

怪盗也需要高科技的武装！



▲情报收集这样的工作显然是行动派的卢梭做不来的，不过有了塞娜在就让人放心了，两人的搭档令人期待。



怪盗塞娜

通过和塞娜的通信解决各种谜题

当塞娜成为同伴后，玩家就可以用卢梭手上装备的通信机与总部的塞娜进行联络并得到新情报。当遇到麻烦时就不妨先听听塞娜的建议吧。



▲游戏中会频繁地使用到通信机，就算没有新情报，和塞娜聊天也会是很有趣的吧。

▶塞娜提供新的情报后还有可能增加新的地区供探索。



▲还可以将变装对象的脸部照片传给卢梭。

◀通过和塞娜的会话可以整理整个事件的经过。

▼来到教室后发现一片骚乱。



新的事件，老师失踪了！

这次的事件中，班主任茶叶老师突然神秘消失了，而事件的始作俑者似乎是一名超能力者。听上去很让人匪夷所思，老师到底去了哪里？超能力真的存在吗？这些谜团都有待卢梭来解明！



▲路边不知什么时候立起了这么一块广告牌“能让一切消失”。



▲▶ 不相信有超能力存在的茶叶老师找到了打广告的超能力者，展开了争执。



◀超能力者为了让老师相信超能力的存在，便提出让老师亲身体验一样消失的感觉，老师当然是满不在乎地一口答应，结果就真的消失了……



▶接下来就是卢梭活跃的时间了，先从调查超能力者的身份开始吧！

文 海文



自91年"《重装机兵》系列"的第一作《重装机兵》发售以来，该系列凭借自由度颇高的系统而博得了大量的人气。系列的最新作《重装机兵传说 钢之季节》即将在NDS平台上推出！本作中的一大特色就是操作方式的大幅变更，在游戏中玩家只需要用触控笔和触摸屏就可以完成所有的操作！

重装机兵传说 钢之季节

メタルサーガ 钢の季节

◆Success◆RPG◆预定2006年6月◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

登场人物



主人公





与姐姐卡莲和养父克里夫一起在农场中生活的少年，当他遇到杰西时，他的命运便迎来了新的篇章。

美合

机械师组织"铁穴"领导人的女儿，作为机械师的才能毋庸置疑，不过就是神经有些大条。

杰西

拥有"诺亚之种"的流浪者。为了摧毁掉这一神秘的物体而拜访了克里夫。



波奇

经过智能强化的小狗，也是主人公的同伴之一。

卡莲

在破灭的世界中坚强地生活着的温柔女性，是主人公的姐姐。



传说中的机械"神手"克里夫

曾经与传说中的HUNTER雷班纳一起并肩作战过的人，就是他将主人公养育成人。



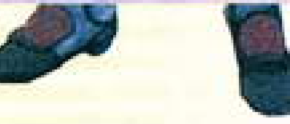
传说中的士兵师"妖炎"英格莉德

雷班纳、克里夫曾经的战友，现在仍然活跃在战场上。

琪琪

住在主人公的农场里的少女，双亲死于怪物的手中。

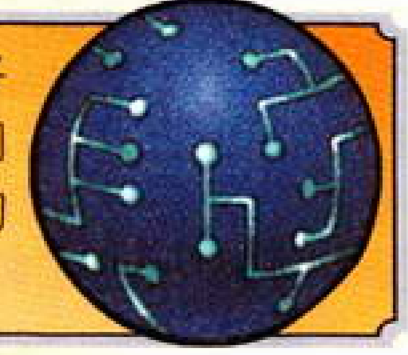








“诺亚”是一个被传说中的HUNTER所破坏的巨大电子头脑，然而本应停止行动的诺亚却制造出了大量的怪物和兵器，导致世界向灭亡逼近。与“诺亚”有着某种关系的“诺亚之种”揭开了整个故事的序幕。



神秘的人物们也一一登场！

他们将会扮演什么角色呢？

除了之前介绍的人物之外，还会有一些不明身份的人物也会出现在游戏中，他们是一副冒险家打扮的佩帕曼、助手维纳斯以及兽人迪乌多。



所有操作一笔搞定！



无论是战斗部分还是探险部分，所有的行动都可以凭一支触控笔完成。

特殊事件时会加入插画！

当发生事件时就会有细致的插画出现在屏幕中，使临场感倍增。



地图画面采用斜45°视角！



斜45°视角的画面不仅给人简洁明快的感觉，也很便于触控笔的操作。

每个人物都拥有各自的独有技能

游戏中登场的人物们都拥有各自的技能，技能共分战斗、生产、特异这三个种类。随着人物的职业不同，所能使用的技能也都不同，比如制造炮弹和装备品、修理机械等等。决定使用哪种技能以及使用技能的人选也是需要玩家仔细考虑的。

各种各样的车辆就是玩家的搭档

作为一名HUNTER，在冒险的旅途中是少不了和各种各样的车辆打交道的，游戏中登场的车辆随着种类的不同，性能和武装也都会体现出很大的差异.



▶▲各种坦克、装甲车应有尽有。

▶过去显得比较复杂的车辆系统经过改良变得非常简明易懂。



打倒怪物获取赏金！

消灭通缉的怪物获取赏金就是HUNTER们的生存之道。本作中会有大量的怪物出现，将这些在世界各地为非作歹的怪物们消灭就是HUNTER们证明自己的方式！

◀怪物们都有着各自独特的攻击方式。



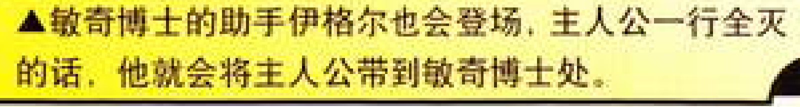
复活死者的事就交给敏奇博士了！

“《重装机兵》系列”的特色之一敏奇博士也会在本作中登场。虽然看上去给人一种古怪的感觉，但他还是会利用自己擅长的电击使在战斗中死亡的人物复活。



▲利用电击使同伴复活，不过也有失败的时候……





▲敏奇博士的助手伊格尔也会登场，主人公一行全灭的话，他就会将主人公带到敏奇博士处。

放松心情的迷你游戏也非常充实！

在四处讨伐怪物之余，玩玩迷你游戏也是不错的消遣。说不定还可以得到各种意想不到的奖励哦。





▲发出炮弹攻击移动的靶子，虽然简单但也很有讲究的迷你游戏。



▲利用老虎机发出攻击，能否打倒画面上方的怪物呢？

文 菜马hmzcyh 编 马修

游戏，美景，中国人

——掌机上的中国情结

游戏要尽多地去涉及文化历史等的方方面面，有着5000年文化历史的中华文化自然也被游戏开发者们重视。下面我们就和作者一起来看看这些存在于诸多游戏中的中国情结吧。



中国的文化和历史一直都是外国人津津乐道的话题。而游戏业蓬勃发展、与中国仅一海之隔的日本，受中国文化的影响也是尤其深刻，体现在游戏中，便是形形色色、无所不在的中国情结，下面先从游戏中出现的各类中国人说起。



中国人

春丽

性别：女
职业：国际刑警
出处：《街霸》系列
评价：为国争光

相信没有人没听说过春丽JJ的大名吧？作为格斗游戏乃至所有游戏里最具有代表性的中国人，春丽的一切都是那么中国化，无论是她那迷倒万千玩家的形象，还是她那强悍无比的中国功夫，都注定了她将成为我们普查的第一个对象。不管从哪个方面来看，春丽都具有一个明星应该有的素质，还亲手灭掉了恐怖组织影子集团的老大维加，说她是所有游戏中最伟大的中国人也不为过。从这一点来看，春丽给中国争了光呢。



东方不败

性别：男
职业：高达机师/格斗家
出处：《机战》系列
评价：超强离谱



说完了春丽姐姐，接下来有请我们全宇宙最强的格斗家——东方不败前辈上场！喂，那边那个，你开高达来也没用的，放弃吧。虽然没有明文说明东方大叔是中华民族的一员，但您瞅瞅他的形象——辫子、马褂……再看看他的姿势——那不是中国功夫的姿势是什么？不过这位桃李满天下的格斗大师似乎与比他早了几个世纪的金庸古龙特别有缘（也不排除是他自己特别喜欢古、金的原因），不但自己叫“东方不败”这个响当当的名字，（我记得原著中的东方不败是……）他的徒弟们也要沾点“古金”的气息，机体要叫“笑傲江湖”，招式要叫“真·流星蝴蝶剑”——我看就差“降龙十八掌”甚至“九阴真经”了……东方大师的能力绝对是超级恐怖的强，别说开尊者高达了，就是没有任何武器和机体时，也能空手拆掉十几米高、几吨重的机械兽，这种强大给人的感觉都有胡说八道的意味了，格斗技术绝对是地球甚至全宇宙无人能敌。只可惜大师在游戏中通常是一度堕入魔道，与玩家作对，着实让众多玩家头疼。当然，等到东方大师翻身醒悟加入我方后，敌人的噩梦就来临了。



龙&雀

性别：男
职业：格斗家
出处：超级中国人
评价：热血斗士



“《超级中国人》系列”登场的龙和雀是两个热血的中国英雄，明宋装束的他们为了救被绑架的清朝官员模样的大臣，而与一些外表如牛仔、奥特曼等的魔物展开战斗。（汗，这都哪跟哪啊……）这就是《超级中国人2》的剧情；而两个精神矍铄的主角也比一代时“正太版王虎”的造型受欢迎得多。这对兄弟不仅在RPG中冒险，GBC还有以这对兄弟为主角的格斗游戏《超级中国人格斗EX》，虽然有明显模仿《街霸2》的痕迹，但游戏本身素质还是很高的。对了，美版中雀的名字叫“JACK”。


■一代中的超级中国人兄弟，还是小孩子呢。



霍安

性别：男
职业：商人
出处：牧场物语
评价：奸商

▲哈哈，这张脸最近的出镜率蛮高的啊。

霍安来自中国，游历世界各地，本着一切为钱服务的态度，偶然来到了一个不知道是什么国家的一个叫矿石镇的地方，从此便成了镇子上的熟面孔。他能从别人不知道的地方进到那些连杂货店都进不到货物，这就是他的本事。对于各位牧场主来说，霍安同志是不可或缺的，他那的好东东确实很有用处。不过霍安同志也深知“无奸不商”的道理，虽然价格上没有什么特别离谱的，但他竟能把几个原本只值50G的苹果，只是加了个听起来很响亮的名字（或许还经过些加工处理），就翻成了500G一个，整整翻了10倍啊……另外，这位商界高人不知掌握了什么技术，在任何季节都有其他季节的种子出售，让老字号的杂货店都感到惊奇，当然，如果牧场主们尝试在本季节种其他季节的作物的话，霍安同志可是不“三包”的哦。除了对钱感兴趣之外，霍安同志还很喜欢各种各样的宝石，尽管在这个镇子宝石并不是很值钱……

柯蓝&乌鲁木齐

性别：女&男
职业：村民
出处：黄金太阳
评价：事件NPC

别大声叫喊，我不是在说某个身体被缩小的伪正太与中国新疆的省会，而是《黄金太阳》中两个重要NPC的名字。话说柯蓝MM和乌鲁木齐GG是同在西安村长大的青梅竹马，由于某意外事故乌鲁木齐GG不小心被压在乱石下动弹不得，柯蓝MM为救恋人（是吗？）想了N种办法都没能成功，结果让身为主角的罗宾一行人轻轻松松地用“搬运”解决了，于是我们的主角又救了一个NPC，事件理所应当的得到了圆满解决，然后就是柯蓝MM和乌鲁木齐GG的感激之情犹如滔滔江水绵绵不绝——RPG中的又一个分支路线完成！“完啦？”“完了。”“就这么完啦？”“确实完了。虽然他们俩是中华儿女，但NPC的命运就是如此啊……”从角色设定上来看，这两位的形象与中国人差距不小，如果不是名字和住处的原因，恐怕早就被人忽视了。不过柯蓝MM还是起了点作用的，二代主角加鲁西亚的黄金三件套之一就是她送的，她也因此成为少数的跨两代的NPC之一，不过她好像喜欢上罗宾了……柯蓝MM啊，别想多了，通常喜欢上RPG主角的NPC的命运都是很悲惨的……



王一万

性别：男
职业：道士
出处：天外魔境·青之天外
评价：助纣为虐

正如成功的主角身边都有可靠的伙伴一样，倒霉的BOSS身边都有没用的帮凶，（这句话听着怎么这么别扭……）王一万就是这样一个“狗腿子”。可能你不肯承认他的国籍，但是——他的名字、马褂和职业，那可是如假包换的“中国化”。对于帮凶来说，服务BOSS和阻止主角是最重要的任务，一万道长也不例外。在青之天外的故事中，这家伙不止一次地出来阻止主角们前进，而且他用的方式竟然是僵尸！似乎作为中国道士，操纵僵尸是一样必修课……一万道长操纵僵尸的技术可以说是相当高超，整得主角们的行动像生化危机一样，闹心啊，（也可以说是恶心……）但一万道长却乐此不疲，估计让僵尸堆满自己的屋子他会高兴得跳起来，真不知道这家伙的心里到底是怎么想的。这样的家伙死有余辜，大家拿起正义的剑上吧，当然也别忘了他的老大……

中国队

性别：以男为主（游戏中）
职业：运动员
出处：所有世界性体育游戏
评价：真实削弱型

让我们欢呼吧！接下来出场的是中国代表队！他们是我们的英雄！无论什么机种上都少不了体育类游戏，而只要是以世界性的体育比赛为背景的游戏就一定少不了中国队。但是，似乎中国队在很多游戏里都在“较真实”的基础上被削弱了。这里先以大家最喜闻乐见的足球为例，掌机上的足球游戏最著名的有《FIFA》和《WE》两类。《FIFA》这个由美版厂商EA推出的系列先不提（况且其近年来越来越像WE了），光说说《WE》里的中国队。打开PSP，选择《WE9》，再选择中国队进行游戏——首先发现中国队几乎没有一个队员以真实姓名登场，心就先凉了一半，然后开始比赛，一场比赛打下来，感觉中国队已经弱到羞为人知的地步——我说，中国男足的表现是不让人满意，上届世界杯确实捧了九个大“0”回来，确实足技没什么长进但花边新闻弄出不少……但也不至于这么大嘛，难道中国队的实力真的只有如此而已么？不过用这么一支弱旅赢得世界杯的话，感觉肯定很不错——“我为中国足球争光了！”（寒！）



▶世界杯，中国队，唉……



三国英雄

性别：男&女
职业：什么都有
出处：所有三国游戏
评价：历史被歪曲

三国英雄，他们才是我们最值得骄傲的英雄……（激动得说不出话来了）

日本厂商似乎很喜欢三国题材的游戏，以至于三国游戏就一直在软件阵容中占有重要地位。在掌机平台上三国游戏也是遍地开花，其中就以光荣这个歪曲中国历史的始作俑者为甚。首先我们来看“《三国志》系列”：简单地说，《三国志》的游戏目的就是扮演一个历史上存在甚或历史上根本没有的君主，统一三国乱世，这样的话，不但历史上的多数事实都会随着玩家的意志而改变，而且还有可能出现“无名君主带领一群无名武将统一天下”的奇怪场面，因此本游戏系列可以说

是众多三国游戏中最歪曲历史的(背后响起一阵《三国志》FANS的磨刀声)。接下来是"《英杰传》系列",这个系列总算开始尊重历史了,前期的游戏过程必须跟着历史的脚步走——但是,为了满足玩家们的欲望,游戏中后期仍然出现了一些让人目瞪口呆的剧情和结局,最后给人的感觉还是"歪曲"比"尊重"更强烈。最后,万众倾心的《真·三国无双》登场!事实上,别看这是个动作游戏,但玩家的一举一动都必须跟着历史的进程走,看来其尊重历史的程度并不低,不过问题又来了——历史上的三国英雄们真的有能力一骑当千甚至能以一己之力改变战局么?还有,他们的角色形象几乎都是帅哥靓女;还有的个性十足,像超绝美形的张姐姐举手投足间头有着无双的华丽,庞统大人加入某宗教组织当了个"巫师",而魏延老兄做起了"土著"这个很有前途的职业……不过话又说回来了,谁都没见过历史上的三国英雄到底长什么样,说不定他们和"无双"里的形象雷同呢……(无限遐想中。)







FTG斗士团

要说格斗游戏中的中国人,那绝对不少,除了前面特别提到的春丽姐姐,2D格斗中,还有《龙虎之拳》里的李白龙,《饿狼传说》里的唐福禄、秦氏兄弟,《KOF》中的镇元斋、陈近山,《月华剑士》中的李烈火,《豪血寺》里的陈念……这些是2D格斗;3D FTG从开山之作《VF》便有陈洛陈佩父女登场,《刀魂》中则有李龙、香华等角色,"《铁拳》系列"还有凌小雨、王椋雷、冯威……这一说可就没完没了了。3D游戏中,与掌机关系最密切的应该就是《铁拳》了,早先在GBA上就曾出过简化出招的《铁拳A》,今年夏天更有移植自街机《铁拳5》的PSP版《铁拳 暗之复苏》!《铁拳5》里人物说得大多是本国语言,冯威那句:"五形拳算什么,我才是最强的!"以及王椋雷见人不分男女都说的那句:"小伙子,光靠蛮力是不行的……"这两句听了就想笑的台词不知会不会在PSP版中再现。

好，关于掌机游戏中的国人形象先告一段落。中国给世界留下的印象除了人多(汗)，斗狠之外，恐怕就是各地富有中国特色的地方风情了。不信，请接着往下看——

雄伟壮丽

风景各异的中国场景

街霸中国街



街头霸王，顾名思义就是街头打出来的霸王，那么中国的街头霸王春丽的场景又是如何呢？玩龄大些的玩家一定还记得那个"厦门肉食公司"的牌子吧？里面还有个穿土黄色衣服戴军帽的人，还有"上海发廊"，还有写着"不准随地吐痰"的电线杆、穿工作服骑自行车路过的工薪族……这个场景记载了20世纪50～80年代中国城镇的一些特色和面貌，现在的城市发展规划使得大城市成为了清一色的水泥丛林，回顾这个场景倒也有"平平淡淡才是真"的亲切。就中国特色来说，本场景在所有出现中国场景的游戏中当属经典，可惜后来在向GBA移植《街霸2》时，将其换成了另一个场景：人们骑着自行车在背景里不断经过——虽然这个场景也很有中国味(中国不愧为自行车王国啊)，但总给人感觉不如老场景深刻。不过，老场景内也有一个BUG：眼前正有两个人在进行街头斗殴，却没人上前阻止；即使没人劝架，以经验来说，大街上两个人打架，围观看热闹也不会有这么少啊，背景的无奈啊……

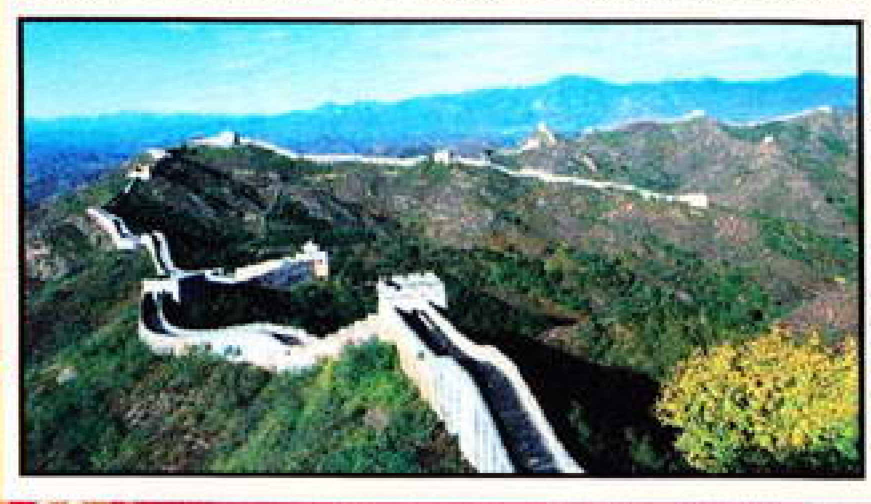


◀《超级街霸Ⅱ X》中的街霸中国街，自行车上的人好像还是纺织工人的打扮啊。

长城



如果问一个外国人最想去中国的哪一个地方，恐怕十个有九个都会说是长城。的确，万里长城是古代中国人民智慧的结晶，也是古代中国的宝贵遗产，而且从某种意义上来说她甚至代表整个中华民族。游戏中，有涉及到中国的游戏就离不开长城，不过掌机上却不是太多。这里仍以《街霸》为例(没办法啊，春丽JJ的面子很大啊，有她就不用担心Capcom不设计中国场景啊)。作为街霸ZERO里的中国场景，长城的号召力是其他场景所比不了的。在雄伟壮丽的万里长城上，两位来自不同国家的格斗家在此进行友谊赛(一般来说其中一个就是春丽姐姐)，远处，城墙蜿蜒万里，而比赛场地仅仅只是其中一小段而已，在这样的地方，估计再怎么样的仇敌也会因长城那包容一切的胸襟而化干戈为玉帛呢……没有必要管Capcom在画面上的表现如何，只要看着伟大的长城，相信每个中国玩家都会有一种说不出来的激动。



香港





“一百年前我眼睁睁地看你离去，一百年后我盼望你回到我这里……”虽然1997年离现在都有快10年了，但当初香港回归时的激动仍不时在我们心头荡漾。香港在游戏中的登场次数与祖国大陆比起来毫不逊色。《莎木》中几乎让人感觉到真正香港的、《街霸》中飞龙的“虎豹别墅”、《饿狼传说》中CHENG的场景……对了，还有以香港为名的桌面牌类游戏呢。香港在这些游戏中体现出一种独特的中国风味。也许你会说从这个场景里看不出香港的繁华，但你应该能从这个场景里看出另一些东西——不用怀疑，在很多港片尤其是武打片里，类似的场景比比皆是！

西安村



西安……村？要说，西安可是个文化名城，文物古迹数不胜数，世界闻名，想了解中国的传统文化的话，西安是非去不可的。不过，《黄金太阳》里的西安村可没这么好运。从游戏中的外表来看，西安村的建筑风格确实与古代中国的建筑风格很像，而且村民们也都是一副清朝人的打扮(汗。可见满族人的风貌在外国人心目中的根深蒂固)。



不过，这个村却供有名为“气功”的精神力，能隔空打物(中国传统或者说是传说的气功就被这样用了)，所以为了剧情需要，罗宾等人只好在此村逗留，然后就是柯蓝MM和乌鲁木齐GG两位NPC登场——救人，得到感谢并拿到“气功”，剧情得到发展，游戏继续进行……西安村的存在感实在是太弱了，玩家要是不懂日文的话，恐怕玩穿了整个《黄金太阳》，也未必记得自己曾在一个叫“西安”的貌似很中国的村子待过……唉，RPG中的NPC命运可悲，RPG中的村子命运也很郁闷啊！

上海



上海是中国最大的国际化都市，东方一颗璀璨的明珠。在各大游戏和动漫中，上海也比其他大城市更多地出现。不过，目前的游戏中很少有把上海的真实面貌展现出来的，以《青之天外》为例，游戏中的上海仅仅是个规模比较大的村子，虽然确实比其他村子大一些，但却很难让人感觉“这就是上海”。好，就算是因为《青之天外》外的世界观所限吧，但让人不解的是上海村竟然赌业



横行，大有赶超拉斯维加斯的趋势；可同样在游戏中出现的香港村却没有此项业务……其他游戏里也好不到哪去。还有一个游戏名字就叫《上海》，竟然也是个以麻将为道具的PUZ游戏……

特别推荐：《心跳》中国

正统的《心跳》1代跨的平台(仅仅只是一代)可以说没有哪个游戏比得上，从PCE，到SFC，再到PS、SS、PC、GBC、PSP……这本身就可以说是一个奇迹(老K炒冷饭的奇迹)。其中SFC版的1代中，主角与心仪的女孩一起修学旅行，选择了中国作目的地，下榻北京某宾馆；第一次自由活动去天安门广场，感觉不错；第二次自由活动上万里长城，正感叹长城如此雄伟时，来了一只"不良熊猫"来挑站，主角为了保护女孩挺身而出，但被"熊猫光波斩"打成濒死状态，然后正义的中国鹤龟仙人(不是"龟仙人")将熊猫赶走，(这……这不是虐待世界一级保护动物么？)很有意思的一段情景。纵观整个场景，除了那家宾馆暂时无法确认是哪家外，其他的场景都绝对忠实于真实场景，关于"对战熊猫"也十分符合场景需要，那位老仙说的话也全是标准的中国话，实在是让我等感动不已。





以上是掌机游戏中最具有代表性的中国场景，相信去这些场景的真实所在地呆过的朋友们应该有深切的感动吧。其实，"掌机中的中国"体现的不仅仅是国外游戏厂商对中国的理解，还有我们玩家与厂商对掌机的理解——

努力在掌机平台的国人

破解，无奈的中国玩家

破解似乎是一个很敏感但也很现实的话题，各大游戏论坛讨论"破解"时，热火朝天的背后，隐藏着国内玩家们深深的无奈。我国的游戏模式几乎一样：新主机出现—国内水货出现—和国外人员一起积极研究破解→主机、游戏破解→D版出现……可不是已经被破解了的，而市场也几乎成为了D商的专用舞台。中国的D版如此横行与破解密不可分。当然，Z版厂商不甘心市场被D版夺走，于是和D版作斗争，开展反破解行动，最典型的例子就是PSP系统的不断升级，却又被不断破解，破解与

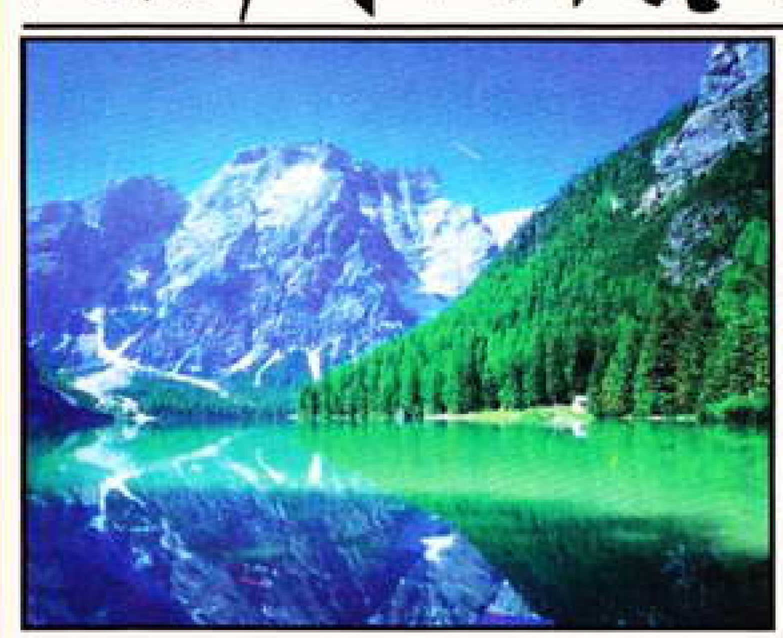




反破解斗争日趋激烈……其实，要是行业发达而且正规的话，应该就不会出现这种情况了吧。破解，更多地表达了国内玩家们的一种无奈。



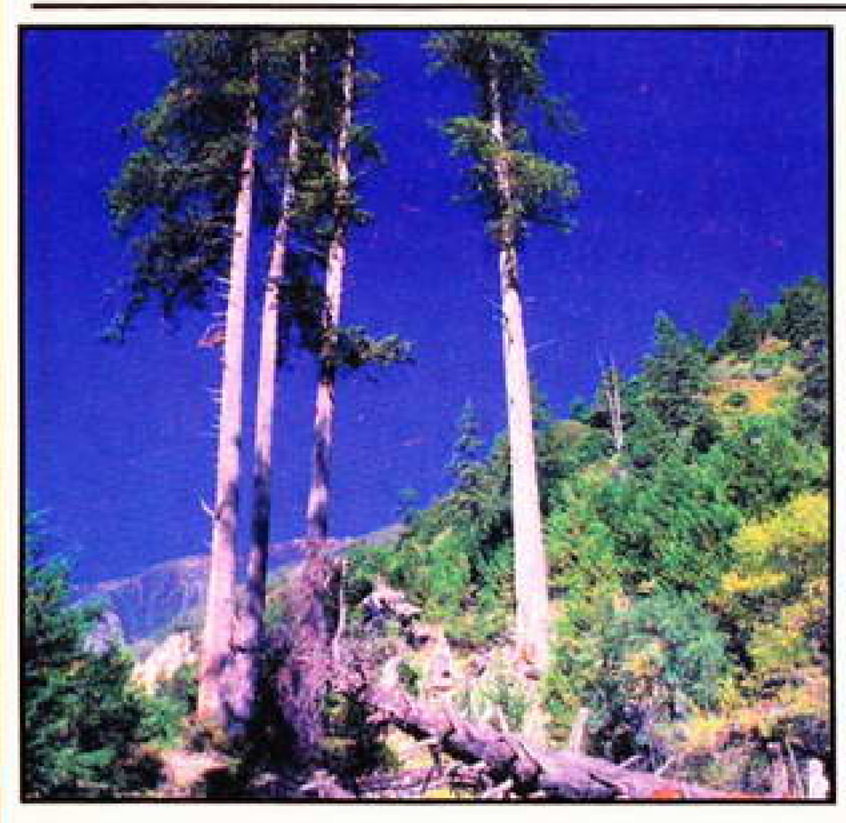
汉化，永久不变的中国话题



无论在什么地方，只要有外语游戏存在，"汉化"这个话题从来不会比"破解"冷。是个中国人就希望玩到原汁原味的中文游戏，无论其外语水平如何。严格地说，汉化是建立在破解的基础上的(除非官方汉化)，一个游戏如果能被民间汉化，其实就说明它已经被破解到了不用Z版就能玩的地步，这不知该说是这个游戏的幸运还是悲哀。掌机的汉化业恐怕是所有机种中最强大的，尤其在GBA诞生以后，"汉化"成了中国掌机玩家中最炙手可热的词。且不说一个个如雨后春笋般纷纷成立的汉化小组，也不论一个个发布的经典汉化游戏，单看看那一个个翘首企盼新汉化游戏的玩家，就足够看出中国掌机游戏汉化的现状了。不过，汉化也是一场玩家与D商间的战争，D商把汉化小组的游戏直接拿来制卡骗玩家的钱(甚至有些D商根本不管汉化度是多少，引起玩家对汉化小组的误会)，而D商汉化的游戏也一个个被玩家们无情地破解和DUMP……我想说的是，汉化游戏是所有中国玩家共同的世界，任何怀有私心和只为一己之利服务的行为都是该被唾弃的，汉化小组的工作是很辛苦和没有任何利益的，别因为玩不到自己想玩的汉化游戏就抱怨甚至对小组指手画脚——不体谅打水人的艰辛，其结果就是没有水。



原创，自己的游戏咱自己做！



"自己的游戏咱自己做！"口号确实很响亮，但实际做起来却绝不容易。原创一个游戏比汉化或是破解一个游戏的难度要大得多，但即便如此也打击不了各位原创者的热情——从各个国产游戏厂商到各个游戏制作小组，一个个优秀的国产游戏和软件不断出现在玩家们的眼前。国内厂商的作品多为模仿或移植作品，但也不乏优秀之作，比如GBC版的《仙剑奇侠传》的超群移植还曾一度成为全国掌机玩家的焦点。而制作小组的作品多以使用工具为主，如英汉词典、电子书、影音播放等等，不得不让人们惊叹自己手中的掌机在玩游戏以外，竟然还可以有这么多的实用功能。当然，制作小组制作的游戏也都很不错，虽然多数都不是很大(因为玩家的能力毕竟有限)，但短小精干，显示出了简单却又不一般的乐趣。在玩过众多经典大作后，玩玩国内玩家自己制作的休闲小游戏，相信你会有很奇妙的感觉。其实，从实用工具的角度来说，中国玩家给所有掌机玩家都带来了不小的贡献——掌机，原来并不仅仅是玩游戏用的机器！



行货，堂堂正正的一丝曙光



中国拥有世界上最多的人口以及世界第三的宽广国土，这么大的一块市场，相信任何一个头脑正常的外国厂商都不会坐视不管的。但游戏在国内走的道路十分曲折，可以说直到2004年随着神游机和行货PS2的相继出现才出现了一丝曙光(港澳台地区的行货早就有了，这也是没办法的事，毕竟游戏环境不同)。索尼那个定位错误、目无玩家的行货PS2先放到一边，单说说任天堂在中国的代理商——神游的行货历程。可以说神游公司推出行货以及更新的速度是相当快的："N64"神游机推出后不久，又马上推出小神游GBA，虽然GBA仍然没成功甚至还被D商翻新了，但神游没有气馁，又继续推出了小神游SP，距GBA SP日版发售仅一年多，这在过去根本不敢想象，小神游SP在全国范围内取得了空前的成功，有效地打击了水货，尽管在打击D版的方面仍然不行，但仍让人看到了行货掌机(同时也是行货游戏主机)在中国的第一次成功；神游再接再厉，NDS仅仅发售半年就推出了行货iDS，虽有部分负面评论，但总体上褒大于贬(尤其是在IDS被破解后，这该说什么好呢)；随后，神游iGBM与GBM全球同步上市，中国的玩家终于破天荒地头一次与世界上的玩家同步玩到最新的掌机……到这里，我想说一句："神游，您老辛苦了，谢谢您为中国行货掌机事业所作出的努力！"





以上是掌机游戏中最具有代表性的中国场景，相信曾在这些场景的真实所在地呆过的同志们应该有深切的感动吧(什么？你没有？那当我没说……)。细心的玩家们应该发现，不仅是在掌机游戏上，在日本其他的游戏、动漫中，中国的身影几乎无处不在，不过限于篇幅以及本杂志的主打内容关系，这里就不一一介绍了。从以上所有内容来看(当然也包括其他所有在ACG中出现的中国形象)，国外对中国的理解显然还不成熟。很多游戏中的中国人形象还停留在民国甚至清朝阶段，场景方面也似是而非。不过，近年来的动漫游戏中，中国人的形象越来越贴近现实，而场景上也能让很多国人认出真实所在地。这说明中国的当代形象在他国人的眼中仍在不断改变和深入中。也许，随着其他国家对现代中国的进一步认识和理解，我们在ACG中看到的中国也会发生变化，甚至有一天，你能在游戏中看到一个完全真实的中国，到那时，相信谁都会为之感动，如果能在中国自己的大作中看到真正的中国，那就更该庆祝了！让我们一起期待那一天的到来吧。

文 胧月

能够在掌机平台上玩到一款真正意义上的RTS，是我们掌机玩家的幸福；而另一方面，这样一款优秀的游戏毕竟也只是个“师夷长技”的产物，心中未免又会疙疙瘩瘩的。将本作推荐给大家的同时，也希望掌机上能够出现更好的原创RTS作品。

Ys STRATEGY

伊苏 战略版

イース・ストラテジー

◆MMV◆RTS◆2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

主菜单(从上到下依次)

剧情模式	以推进故事情节的方式进行游戏。
单人模式	与CPU对战。
联机模式	与朋友联机对战。
练习模式	从资源调配、生产和战斗三个方面练习如何进行一场战斗。
选项	能够鉴赏BGM，查看主要人物图鉴，查看对战成绩。

十一个势力的特点一览

本作中出现的11个势力，势力间的科技树并没有区别，所以在无视外观的前提下，各势力之间可以说无甚区别。为此，系统给这11个势力中的某些单位做了一些数据上的调整，使得它们拥有各自的作战风格。玩家可以参考下列各势力的特点，对比自己的作战风格，选择合适的势力来。

罗姆(ロムン)帝国
平衡系，步兵强，城壁强，最多可建造6个基地。

艾斯特利亚(エステリア)王国
防御系，魔法系强，城壁强，飞行单位造价低，塔造价低，采金速度快，最多可建造7个基地。

加尔曼(ガルマン)王国
平衡系，骑兵强，建筑强，最多可建造6个基地。

格利雅王国
平衡性，枪兵强，城的造价低，农田的造价低，最多可建造6个基地。

依丝帕尼王国
防御系，建筑的建造速度快，城壁和塔都很强，采金的税收值高，最多可建造7个基地。

布利泰王国：平衡系，弓兵强，建筑强，农田资源采集速度快，最多可建造6个基地。

吉尔夫公国
先制攻击系，士兵造价低，攻城兵器造价低，建筑费用高昂，建筑弱，伐木和采金周期短，最多可建造5个基地。

拜金
先制攻击系，船系单位强，士兵造价低，消灭敌人单位的同时可以获得金钱，最多可建造5个基地。

欧利艾塔王国
后发制人系，怪物强，飞行系兵种强，建筑强，金钱税收量大，最多可建造7个基地。

阿弗罗卡朝
先制攻击系，枪兵强，士兵造价低，采集动物的周期短，升级花费大，最多可建造5个基地。

桑德利亚王朝
后发制人系，农民强，骑兵强，塔造价低，城造价低，采金周期短，最多可建造7个基地。




游戏的基本界面与操作

战役过程中，依靠触控笔、十字键和L键即可实现所有的操作。

触控笔：通过点击触摸屏上的各种图标或位置实现最直观的操作。

十字键：当前视野的移动。

L键：切换上下屏。

默认上屏画面：游戏的辅屏，显示全地图，以及当前选择单位的情报。

默认下屏画面：游戏的主屏，显示当前视野内的地图以及所有单位，可以直接用触控笔对其进行操作。

在此之所以加上“默认”二字，是想告诉大家，一旦利用L键切换上下屏之后，这两部分画面就会互换位置。于是我们可以对原先的上屏内容进行操作，这里可以实行的操作有：点击全地图上的某一点，将自己的视野转移到点击位置；点击情报图标查看当前选择单位可以观看其各项数据，实现哪些具体操作，并可以看到各操作后的作用。



如何赢得一场战役

之前在第28辑《掌机王SP》的“前线狙击”栏目中，就给大家介绍过本作中战役的三大要素，即前文提到的资源调配、生产和战斗。

资源调配 关键词 住人

住人，可以理解为居民。在中国的RTS界中，这种负责采集各种经济资源的基础单位被俗称为“农民”，他们除了采集资源外还是所有建筑的建造单位。住人可以调配的资源有：食物、木材、金钱和人口。其中“人口”资源比较特殊，属于非消耗类资源。

	作用	获得方式
食物	生产所有人类作战单位的重要资源	从农田和动物获得
木材	生产建筑、机械作战单位的重要资源	从种植树木和野生树木处获得
金钱	生产所有单位都需要用到的重要资源	从矿堆获得
人口	为住人以及各种作战单位提供生产空间	建造住家

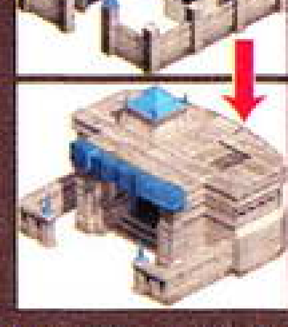
生产 关键词 住人与各种建筑

将采集到的资源转化为战斗力以及辅助建筑，分为直接转化和间接转化，说白了就是不可移动战斗力和可移动战斗力。

直接转化：用住人建造防御型建筑，俗称“塔”。这种战斗力的特点是，攻击力较高，很难摧毁，同时攻击范围大……总之除了不能移动之外，各方面的数据都很优秀，在没有高级兵种出现前，可以说塔是最强的单体作战单位。

间接转化：这类战斗力不可由住人直接生产，而要经由“住人→建筑→可移动战力”的生产过程。简单地来说，就是住人建造出各种可生产建筑（包括基地、战士育成所、神殿、城、船坞），再由这些建筑生产出各自对应的兵种。这些可移动作战单位在生产时都是需要占用人口空间的。

基地



生产住人的建筑，也是决定该势力科技等级的核心建筑，住人们采集到的资源一定要送进此处才可转化为可用资源。基地拥有三级的科技形态，每次升级都代表了本国科技实力又上一个新台阶。以此可以生产出更多的高级建筑和高等兵种。

战士育成所

基础兵种的生产场所。可生产的单位有步兵、弓兵和枪兵。



战士育成所



步兵 弓兵 枪兵

神殿

高级兵种的生产场所，可生产男英雄、女英雄、法师、怪物和飞兵。



神殿



男女英雄



法师



怪物



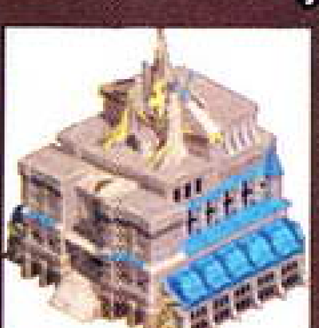
飞兵

城

高级兵种的生产场所，可生产骑兵和攻城兵器。同样拥有三级的科技形态。







城



骑兵



攻城兵器

船坞

船只单位的生产场所，可生产渔船、输送船和战舰。

船坞



渔船



输送船



战舰

家

提供人口的重要建筑。数量不够的情况下将直接限制作战单位的生产。



家

市场

将食物、木材、金钱互相转化的建筑。





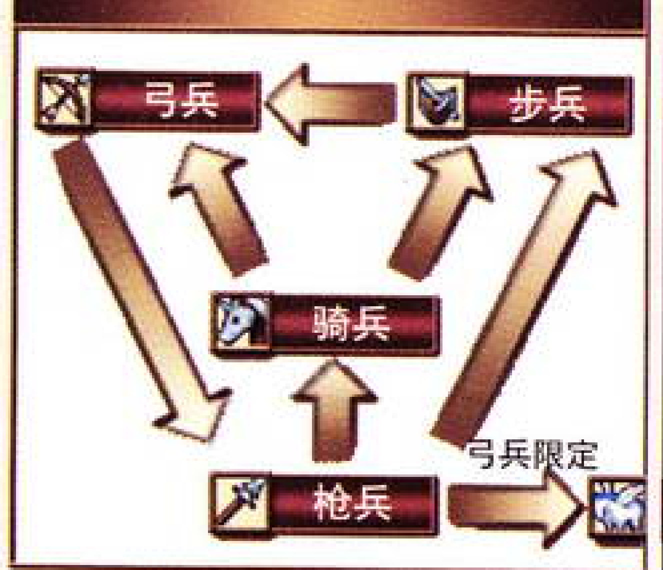


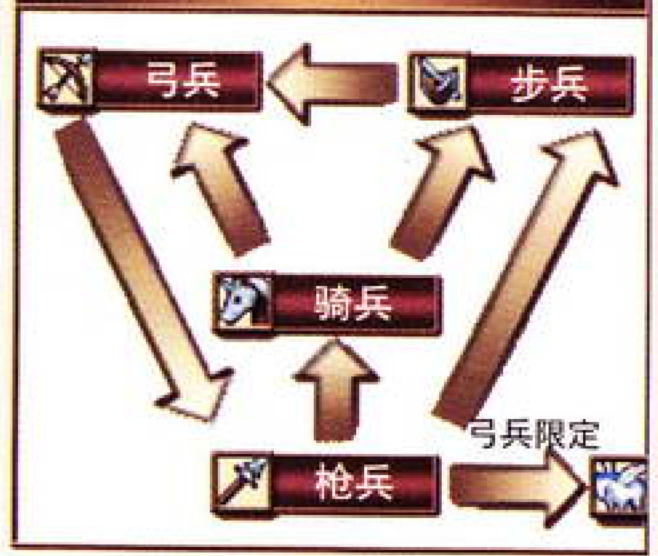
市场

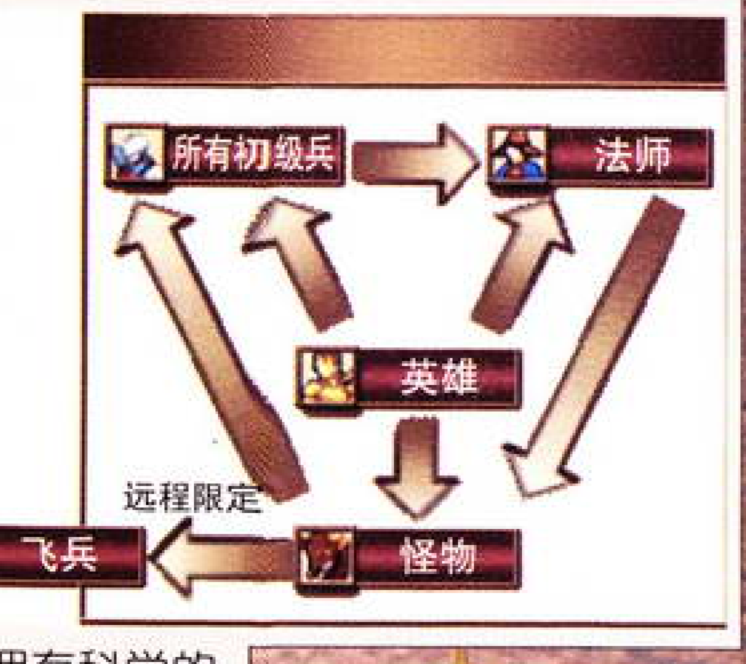
战斗

之前的资源调配也好，生产也好，都是为战斗所做出的准备。下面就给大家详细介绍各兵种之间的克制关系。以下以箭头符号表示的为克制关系，如步兵➡弓兵，即表示步兵克制弓兵。

掌握好这种克制关系后，就能对兵种的搭配拥有科学的认识，从而赢得战斗的胜利。







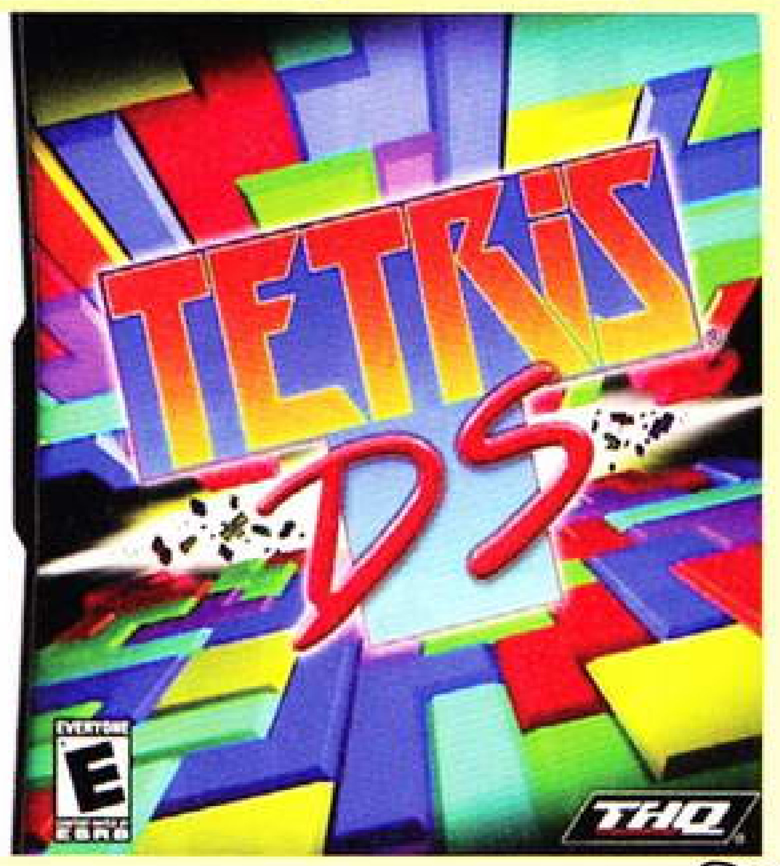
战斗的胜利条件

有两种方法可以获得战斗的最终胜利：

一、全灭敌人。

二、建造出“奇迹”。





《俄罗斯方块》无论名气还是销量都可以说是所有PUZ游戏中的王者，而这种以"消除"为主题的规则也影响到了后来几乎所有的方块游戏。于今年3月20日发售的美版《俄罗斯方块 DS》以崭新的面貌跟大家见面。厂商给质朴的《俄罗斯方块》加上各种精美的外衣，并以"消除"为基础的主题上拓展出多种新颖玩法，下面就给大家介绍一下该游戏。

文 胧月

俄罗斯方块 DS
Tetris DS
◆Nintendo◆PUZ◆2006年3月20日◆美版
◆1－10人◆自带记忆功能◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

主菜单

SINGLE PLAYER	单人模式
MULTIPLAYER	局域网联机对战模式
Wi－F	Wi-Fi 在线对战
Options	选项
RECORDS	查看各模式中的得分记录

单人六大模式全解析

STANDARD 水管工的传统模式

基本指南	
十字键左＆右	变换方块在水平方向上的位置
十字键下	加速方块下落
A	顺时针变换方块
B	逆时针变换方块
上屏	马里奥过关表演
下屏	游戏主画面

该模式下的规则与传统俄罗斯方块完全一致，具体又可以分成马拉松模式、消除模式和VS CPU模式。



马拉松（MARATHON）

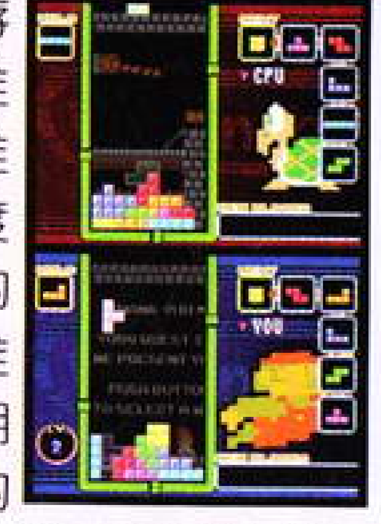
老玩家最熟悉不过的模式，无论你玩的是FC版、GB版甚至是黑白砖块机，都能很轻松地投入到这个模式里面去。该模式的目的很简单，就是总消除层数达到200。不要小看了这区区200层，达到目标的难度相当之大——每消除10层，方块的下落速度就会加快一个等级，这无疑比FC版30层一级困难了许多。当消除到最后10层，也就是190～200层的时候，下落速度会达到20级，这基本上就要求玩家在几乎不思考的情况下完全凭手感去摆放方块。而对即将定位的方块进行不断地变换也可以适当拖延一下时间，算是马拉松模式的一个小技巧。

当然，喜欢挑战极限的玩家也可以将进入游戏之前的"ENDLESS"由OFF切换到ON，这样即便200层达成也可以继续挑战下去了，消除层数最高可显示到999，接下来即便你继续消除下去，数字也不会再变化了，当然总分还是不断累积的。

消除（LINE CLEAR）

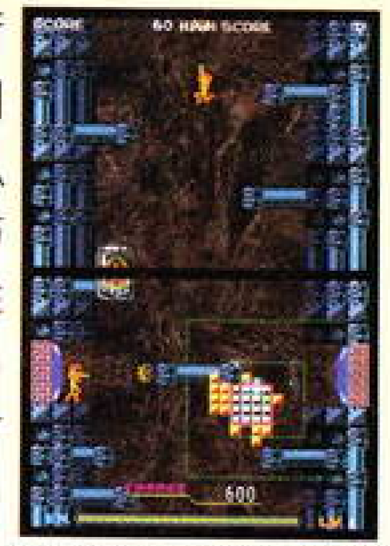
该模式下，玩家只需消除25层就算过关。为了增加难度，游戏开始前可以设定方块下落速度的等级和干扰层，完全可以作为马拉松模式的练习关卡来使用。

VS CPU（VS CPU）



和 AI 对战的模式。游戏开始前可以选择 AI 的难度，共有 5 个等级，5 级难度下的 AI 码放方块的速度非常之快，不是熟练者的话还是老老实实从最低难度开始游戏吧。该模式拥有网络版《俄罗斯方块》的“陷害系统”，己方一次性消除复数层的方块，就会给对方添置相应的干扰层。

CATCH 银河女战士萨姆斯的狩猎场



全新规则下的俄罗斯方块。该模式需要玩家用自己的初始十字方块将从上屏落下的其他俄罗斯方块接住，继而滚雪球一样扩大自己的方块面积，一旦形成 4 × 4 的方阵，按下 X 键就会将该方阵置换为贯通屏幕的十字射线，可以消灭上屏落下的宇宙生物。如果形成了 5 × 5 的方阵，则不需要玩家按下 X，该方阵也会在数秒后自爆。

基本指南	
十字键	中心方块的移动
A	顺时针变换方阵
B	逆时针变换方阵
X	方阵置换

MISSION 塞尔达的海拉尔王国

任务模式，根据上屏的文字提示和图形演示完成要求，分为马拉松模式和时间挑战模式。操作方式与传统模式完全相同。

马拉松

无制限地完成上屏给出的任务。每完成一个后，便会立刻出现新的任务，如果不能及时完成任务就会扣除玩家的 HP。而完成任务后损失的 HP 又会加满。

时间挑战

给出 10 个固定的任务，玩家只要能按要求通过即可。通过以后 CPU 会记录下花费时间，不断突破自己之前的成绩即可。

PUZZLE 谜题侏罗纪

这次的主角换成了 baby 马里奥的坐骑耀西恐龙，操作方法和传统模式没有什么区别。只不过限定严格，玩家必须利用有限的几个方块将画面中的方块全部消除。游戏没有时间限制，可以经过深思熟虑之后再作摆放。

基本指南	
十字键	选择方块
A	确定
B	取消

TOUCH 欢迎来到气球岛



为 NDS 的触摸屏所量身打造的特有模式。游戏时利用触控笔和 B 键即可完成所有的操作。TOUCH 分为高塔模式和触摸谜题模式。

高塔

面对胡堆乱砌的“违章建筑”，利用触控笔直接在下屏移动它们的位置并变换摆放方向，将之按层消除。

触摸谜题

使用触摸屏的解谜模式。比起传统的解谜模式，触摸谜题的最大特点就是可以随意移动下屏中的任意方块，只要空间足够即可。

基本指南	
触控笔和触摸屏	方块的移动以及变换
B	放弃当前游戏

PUSH 金刚 不要被马里奥推倒

以《大金刚》游戏为外表制作的模式，这时马里奥变成了大反派，是很考验玩家战术战略的模式。在该模式下，玩家和 CPU 将方块都堆积在一起，每当一方对方块堆进行消除的时候，方块堆就会向对方的安全线逼近；同理，另一方再消除了方块，就可以化解危机。该模式的目标就是将方块堆彻底推到对方的安全线。操作方式和传统模式相同。

文 海文



"《红侠乔伊》系列"的每一部作品都以流畅的手感，爽快的战斗以及独具匠心的恶搞吸引着成千上万的动作游戏爱好者，这次要向大家介绍的《红侠乔伊 乱斗嘉年华》作为一款乱斗型游戏同样继承了系列的这些优点。在PSP的机能支持下，一场火爆刺激加猥琐的大乱斗正在等待着你哦！

红侠乔伊
ビューティフルジョー バトルカーニバル
◆Capcom◆ACT◆2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆288KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

模式介绍

ストーリーモード故事模式 可以选择自己喜欢的角色体会游戏的故事剧情。已经通过的关卡可以自由选择，"リハーサル"中则可以进行各种基本技巧的练习。

トライアルモード挑战模式 热身模式里的关卡都有着各自特定的过关条件，必须达成这些特定的条件才可过关，一些关卡非常有挑战性，很考验玩家的操作技巧。

CPU对战モード 由玩家选择自己操纵与电脑控制的人物进行乱斗的模式。

通信モード 与身边拥有PSP的玩家进行通信对战，最多可以4名玩家同场竞技。

オプション 玩家可以在这里设定游戏的音量大小，查看自己的对战记录，欣赏游戏中的过场动画以及在攻关过程中得到的拼图等等。

操作方法

十字键	控制人物的移动
□	通常攻击，配合↑↗→↘↓方向可以使出不同的招式（以人物面向右方为准）
△、○	特殊攻击，配合↑↗→↘↓方向可以使出不同的招式（以人物面向右方为准）
×	跳跃，跳到空中后在按一下×键能够进行二段跳，部分人物还可以在空中按住×键进行浮游或滑翔（如蓝队长或雷电小子）
L、R	在拥有VFX宝珠的情况下按下L键或R键就可以发动VFX能力

VFX能力介绍

VFX 能力是“《红侠乔伊》系列”的一大特色，通过发动VFX 能力可以获得许多特殊能力，让自己在游戏中取得优势。在本作中发动 VFX 能力需要得到相应的 VFX 宝珠，VFX 宝珠共有以下 4 种

SLOW 令画面内所有物体的运动速度大幅变慢，只有使用SLOW的玩家能够以正常的速度运动，SLOW的效果可以维持数秒，在这段时间内玩家可以尽情攻击对手或是拿取道具。



ZOOM 发动后人物会变得非常巨大，巨大后的人物受到攻击后不会被打飞，并且由于体形增大可以一下子收拾大量敌人，看上去也非常有压迫感。

MACHSPEED 发动后人物身上会燃起熊熊的烈火，按下方向键就可以让人物在画面上自由移动，这时只要碰到敌人就能给敌人造成伤害，在效果时间内尽情地在画面里横冲直撞吧。



S.E 发动后可以按键蓄力发出范围极广的音波攻击，蓄力时间越长，攻击力就越高。



VFX能力介绍

游戏中还有一种超级VFX宝珠，发动后会出现一个 VFX 黑洞，画面内的所有玩家都会被吸入黑洞内并展开 VFX 战斗，VFX 战斗的内容共有 5 种



连打	连打□、△、○、×四个按键使画面下方的气槽上升，最先让气槽蓄满的玩家胜出。
回转	连续摇动滑杆或方向键使画面下方的气槽上升，最先让气槽蓄满的玩家胜出。
拉力	一个敌人会在玩家之间来回移动，当敌人飞来时要看准时间按键将敌人击飞到对手一侧，敌人的飞行速度会越来越快，失误的玩家就会出局，坚持到最后的玩家胜出。
按键	在画面上方的力度条到达 MAX 时按下按键，时机掌握得最准的玩家胜出。
瞬间反应	画面中央的敌人会举起写有按键符号的牌子，首先反应过来并按下相应按键的玩家胜出。

VFX战斗结束后，失败的玩家会被打飞并且身上会有大量的加分道具掉出，而胜利的玩家就可以通过拾取这些道具来扩大优势或是缩小差距。

文 软饼干



银河战士Prime 猎人
Metroid Prime: Hunters

◆Nintendo◆FPS◆2006年3月20日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆512Mb◆39.99美元
◆对应Wi-Fi连接器◆推荐玩家年龄：13岁以上 NDS

本作的故事发生时间被设定在《银河战士》与《银河战士2：回声》之间。美丽动人的萨姆斯姐姐接受银河联邦的委托，前去搜寻名为"OCTOLITHS"的古文明遗物。萨姆斯将继续驾驶着太空船，来回穿梭于银河系中五个未知的神秘地区。

NDS最强FPS游戏诞生！赏金猎人萨姆斯再度出击！

METROID PRIME HUNTERS

两大游戏模式

MULTIPLAYER MODE：多人联机模式。
ADVENTURE MODE：冒险模式。
存档选择：A、B、C三个存档空间可供选择。
创建存档后：COMPLETE为任务完成度，OCTOLITHS为水晶收集完成度。
选中存档后：可以进行存档复制、删除存档、欣赏游戏CG。

操作方式

触控模式(右)	STYLUS MODE RIGHT
移动	十字键
射击	L
跳跃	A、B、X、Y/双击屏幕
瞄准/转向/变形/武器选择/扫描仪	触摸屏幕

触控模式(左)	STYLUS MODE LEFT
移动	A、B、X、Y
射击	R
跳跃	十字键/双击屏幕
瞄准/转向/变形/武器选择/扫描仪	触摸屏幕

双手模式(右)	DUAL MODE RIGHT
移动	十字键
瞄准/转向	A、B、X、Y
射击	L
跳跃	R/双击屏幕
变形/武器选择/扫描仪	触摸屏幕


触控操作方式


双手操作方式

双手模式(左)	DUAL MODE LEFT
移动	A、B、X、Y
瞄准/转向	十字键
射击	R
跳跃	L/双击屏幕
变形/武器选择/扫描仪	触摸屏幕

控制灵敏度调节 SENSITIVITY
分为15个级别，级别越高越灵敏。

视野反转设置 LOOK INVERT
"ON"为开启，开启后上下视野控制颠倒，建议设置为"OFF"。

球状态模式下可以通过触控笔来操作。

飞船内部菜单

WEAPON SELECT	更换或检阅武器
OPTIONS	游戏设置
SAVE GAME	保存进度
LOGBOOK	游戏日志
EXIT SHIP	走下飞船
LAUNCH SHIP	飞船起航

本作的记录只能在飞船内进行，一定要注意这点。

游戏日志 LOGBOOK

这里记录着萨姆斯在游戏通过扫描仪(Scan Visor)扫描过的所有物品资料和萨姆斯自身的装备简介。

LORE	游戏中的全息图象能给予玩家的相关信息。
BIOFORM	游戏中扫描过的生物数据
OBJECT	游戏中扫描过的非生命物体信息
EQUIPMENT	萨姆斯装备信息

银河搜索器

1.横坐标/2.纵坐标

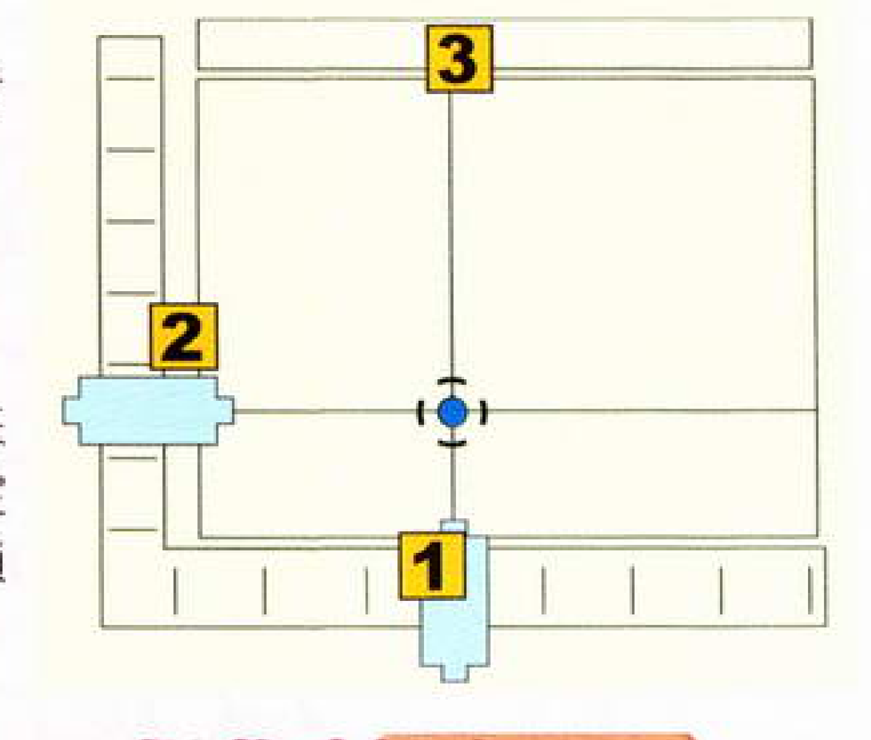
移动横纵坐标轴在银河系内四处寻找可以着陆的行星或是太空站作为目的地。

3.目的地名称

选中目的地时，其详细资料将会显示出来。

注意点

侦测当前星球上是否有其他赏金猎人，并以头像来注明身份。它们的行动完全是随机性质的，说不定什么时候就会碰上。用触控笔拖动纵/横坐标就能锁定目标星球，点击“LAND SHIP”便能前往。





操作界面

1.**准心**：各种武器的准心。
2.**剩余弹药**：可以看见当前武器还剩余多少弹药。
3.**开启扫描状态**：与战斗状态之间的切换。
4.**默认能量枪**：将当前武器切换成普通能量枪。
5.**导弹图标**：将当前武器切换成导弹。
6.**球状态图标**：点击变成球状态。
7.**雷达**：显示周围生物信号。
8.**特殊武器图标**：点击为选定了该武器为当前武器。
9.**特殊武器更换图标**：点击可以快速更换武器种类。
10.**能量槽(体力)**

扫描系统

扫描系统是本作中非常重要的要素，其作用则相当于普通动作游戏中的“调查”。在游戏中只需触摸点击“Visor Icon”片刻便能自动切换成扫描状态，当扫描光标锁定一个目标的时候，按住“L”键便开始慢慢进行扫描。这里要注意的是，扫描器的扫描距离不是无限的，距离太远会接收不到信号，另外在扫描状态下的萨姆斯是没有攻击能力的。扫描过程中，关键物体将会显示出一个红色惊叹号的标志，而已经扫描过的物体则颜色显示为白色。游戏中经常需要扫描各种电脑和各种装置来开门解锁。游戏中几乎所有东西都能进行扫描，各种资料的收集和分析都必须靠扫描来完成，被扫描过的物品资料信息会被保存到游戏日志(LOG BOOK)，喜欢收集的玩家可不要放弃这个大好机会，争取早日达成全物品100%收集。

地图详解

在游戏中按“START”键后，便能进入地图观察界面。地图显示是全3D的，并且能利用触控笔来拖动和旋转画面，这样才能仔细观察地图上的细节。按“L”是放大地图，“R”是缩小地图。



P：出入口

B：BOSS战入口

绿色箭头：萨姆斯

红色箭头：萨姆斯面对的方向

白色方块：地区的连接处

武器系统

普通武器

普通能量枪：萨姆斯的基本武器，威力小，频率高，可蓄力攻击，优点是子弹无限。

导弹发射器：萨姆斯的副武器，威力大，射速慢，伤害范围广。

延时炸弹：球状态模式下的武器，弹量无限，可连续放置三枚。

特殊武器



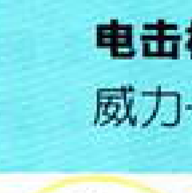
战锤(BATTLE HAMMER)
射速快，不能蓄力。



熔岩枪(MAGMAUL)
威力大，弹道呈抛物线状态，可于地面翻滚一段距离后爆炸。



冰冻射线枪(JUDICATER)
射速快，遇障碍物能连续折射，蓄力后一次可发射3发。



电击枪(SHOCK COIL)
威力一般，可持续放射电流。





粒子枪(VOLT DRIVER)
射速极快，基本没滞空时间，攻击力小，可蓄力。

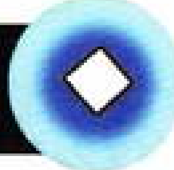


射线狙击枪(IMPERIALIST)
攻击力极高，发射延迟时间长，双击武器图标或按R键是放大狙击倍率。

道具图解



能量回复(体力)



导弹补充





特殊武器弹药补充

特殊武器

能量(体力)上限增加一格



晶能量体“OCTOLITH”



特殊武器数量上限增加30



导弹数量上限加10



任务代号——79109

“终极力量的秘密在于Alimbic区域。”

1．解开“终极力量”背后所蕴涵的意义。

2．确保“终极力量”掌握在银河联邦手中。

3．如果“终极力量”不能被银河联邦所控制，要确保其机密性或者毁灭它。

“确保任务高度机密性。银河系中的Alimbic区域还属未知区域。”

“我们之间的联系是具有高度机密性的，虽然已经有其他势力在洞察我们。”

“终极力量”的诱惑是不可抵御的，在对手情况不明了的情况下，先假定他们是怀有敌意的。”

“上传已知的坐标……”



SELESTIAL GATEWAY

可在战舰(HUNTER GUNSHIP)内补充HP和武器、保存游戏、选择武器、查看资料、设置游戏操作。本区域拥有两个传送点，需要玩家在冒险过程中开启，便能通过传送点直接返回停机坪。

HELM ROOM

白色光谱门需要射击开启，而门边有桔黄色开关的门需要经过扫描(SCAN VISOR)来解锁。另外在某个房间需要全灭敌人后才能通过。

MEDITATION ROOM

走廊内的箱子可以用蓄力攻击击破，桔黄色光谱门需要发射导弹开启。

DATA SHRINE 01

刚来到环型走廊，便接着收到警报，有一艘身份不明的飞船降落本区域。进入中心房间内，调查被保护盾罩住的蓝色人工晶体“ARTIFACT SHIELD”，消灭出现的敌人，得到保护盾钥匙“SHIELD KEY”，开启蓝色人工晶体获得“ALIMBIC ARTIFACT”。在本区域另一端的环型走廊内，变形为球状态模式，在窄道内得到防御装甲。

FAN ROOM ALPHA

跳上圆柱体房间内桔黄色阶梯踏板。

DATA SHRINE 02

走廊内发现绿色不明生物，当它看见萨姆斯后便变形为虫子逃走了。以球状态模式进入窄道，得到增加导弹上限的道具。

FAN ROOM BETA

收到母舰消息，证实刚才的不明生物为赏金猎人“KANDEN”。依次跳上蓝色阶梯踏板。

DATA SHRINE 03

在中心房间内与KANDEN展开战斗。它的移动速度非常快，还经常会以变形状态与萨姆斯周旋。轻松干掉KANDEN后，上层的窄门开启，球状态模式进入并第二个“ALIMBIC ARTIFACT”。

SYNERGY CORE

黄色光谱保护的门暂时进不去。依次跳上踏板，射击房间4个白色开关，出现“SHIELD KEY”，并获得第三个“ALIMBIC ARTIFACT”。

BOSS战——CRETAPHID V1

柱状形态，优先攻击发射激光的蓝点，BOSS的光线攻击具有规律性。蓝点全部射灭后，其顶部出现水晶体，此时攻击才能对BOSS造成伤害。胜利后获得能量水晶体“OCTOLITH”。

脱离战——时限：8分钟

“安全系统开启，立刻疏散！”警告响起，必须快速撤离，由于不能使用传送点，所以只能按照对地图的熟悉程度来尽快返回飞船处。注意在HELM ROOM会碰到三名讨厌的监视者，熟练运用爆头(HEAD SHOT)技巧便能轻松通过。



ALINOS

ALINOS GATEWAY

下船直走，注意此区域中岩浆内的岩石会慢慢下沉。

HIGH GROUND

以球状态模式进入迷宫窄道，在有两个刺猬状生物的角落后取得“SHIELD KEY”。走出窄道（安置炸弹跳出坑道）后便能取得第一个“ALIMBIC ARTIFACT”。

CEHO HALL

从地底跳出来到一个类似广场的地方。此时另外一个赏金猎人“SPIRE”正站在高处向萨姆斯射击。击退它后进入特写画面的门（门边有蘑菇植物）。

ELDER PASSAGE

摧毁两个不停释放敌人的蓝色传送口后，SPIRE便会出现在顶部缺口，赏它几枚导弹后便会跳下来，以变形状态攻击萨姆斯，用导弹再次击退它后扫描墙上的红色开关，出现“SHIELD KEY”，并获得第二个“ALIMBIC ARTIFACT”。

HIGH GROUND

回到HIGH GROUND，再次与SPIRE正面交锋，击败它后沿斜坡上到二层，跳过狭窄平台后取得第三个“ALIMBIC ARTIFACT”。



锋，击败它后沿斜坡上到二层，跳过狭窄平台后取得第三个“ALIMBIC ARTIFACT”。

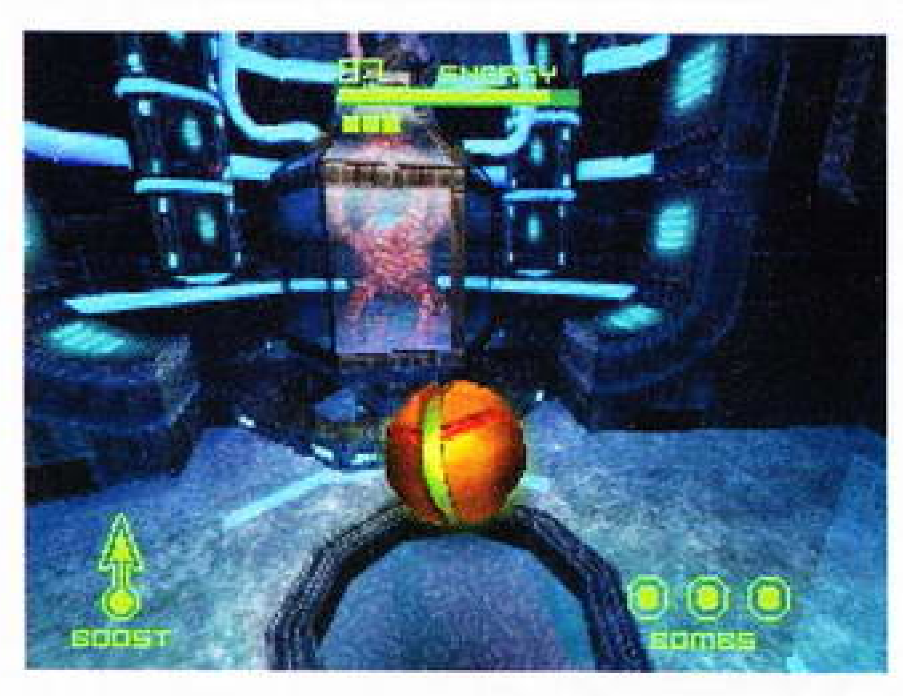
BOSS战——SLENCH 1A/SLENCH 1B

球状形态，攻击BOSS的三条触角，能使其脱离墙壁。攻击本体露出的中心点才能对BOSS造成伤害。胜利后获得能量水晶体“OCTOLITH”。

脱离战——时限：4分30秒

注意在CEHO HALL会碰到太空海盗头目“WEAVEL”，其特点是移动速度快，多运用爆头战术即可轻松通过。

VESPER DEFENSE OUTPOST



WEAPON COMPLEX

绿色光谱门暂时进不去，消灭掉两个敌人输送装置后，地板光谱消失，消灭下层敌人后获得“SHIELD KEY”，获得第一个“ALIMBIC ARTIFACT”，然后进入本区域墙壁中的一处窄道。

CORTEX CPU

球模式中登上升降台，到二层后左行有弹跳台直接被弹至顶层，穿过细长的管道。调查放有容器的房间内墙上的4个开关，获得特殊武器“战锤”（BATTLEHAMMER）。进入升降机处朝向画面纵深方向的窄道。

COMPRESSION CHAMBER

使用“战锤”开启绿色光谱门，启动两门中间的开关，一层的三道窄门开启。再次回到有升降机处，进入画面左则那个看不见的窄门。通过短墙后面的弹射器进入指挥室，获得第二个“ALIMBIC ARTIFACT”。

WEAPON COMPLEX

打开此区域的绿色光谱门，里面那个貌似墓碑样的怪物的打法很简单。变成球状态，等





它跳起来压到你的瞬间，放置炸弹并快速闪开。上升降梯后碰见谜之猎人"SYLUX"，其行动速度快，电枪攻击相当烦人。当其HP不多时会招呼自己的飞船来帮忙，不过这并不能难倒萨姆斯。

BOSS战——CRETAPHID V2

柱状形态，攻击方式为释放绿色光弹。建议使用特殊武器"战锤"招呼它。胜利后获得能量水晶体"OCTOLITH"。

脱离战 时限：3分钟

在COMPRESSION CHAMBER区域会碰到监视者，注意抓紧时间快速歼灭。

ARCTERRA

SIC TRANSIT

刚到这里便发现"NOXUS"与"TRACE"正在火拼。当它们发现萨姆斯时，NOXUS会转而向你发起攻击。其装甲很坚固，攻击方式为释放冰冻射线，建议用导弹招呼它。此区域需要扫描6个开关才能开启锁着的门。全部开启后获得"SHIELD KEY"，前去一层找到第一个"ALIMBIC ARTIFACT"。

ICE HIVE

从圆形露天广场跳入惟一能进入的壁洞，引爆电源后调查其他4个相同的开关。利用弹射器回到二层，调查控制台。前面有一个动作解迷，首先调查墙上开关，然后在球状态模式下从墙缝内跳上去(需要掌握好时间)，获得特殊武器"冰冻射线枪"(JUDICATER)。从附近冰桥处，利用"冰冻射线枪"开启紫色光谱屏障，再利用二段跳跳到对面，获得获得第二个"ALIMBIC ARTIFACT"。

SIC TRANSIT

开启这里惟一一扇紫色光谱门。

FROST LABYRINTH

球状态模式在冰面下滚动，找到有一处冰面有窟窿的地方，利用球状态二段跳，获得"SHIELD KEY"，在进入开启的窄道内获得第三个"ALIMBIC ARTIFACT"。

BOSS战——SLENCH 2A/SLENCH 2B

球状形态，用特殊武器"冰冻射线枪"攻击BOSS的触角。胜利后获得能量水晶体"OCTOLITH"。

脱离战——时限：7分钟

在SIC TRANSIT区域会碰到"TRACE"，其喜欢隐身外攻击你，注意查看雷达便能快速击破它，因为当萨姆斯回到ARCTERRA GATEWAY区域时，又要面对三名监视者的骚扰。

CELESTIAL ARCHIVES (2)

DATA SHRINE 02

使用"战锤"开启绿色光谱门，在墙壁窄道内获得特殊武器"粒子枪"(VOLT DRIVER)。

SYNERGY CORE

使用"粒子枪"开启黄色光谱屏障。

TRANSFER LOCK

消灭敌人后，攻击墙壁处的3个开关和前端的3个开关。进入主控制室扫描控制台后出现传送口。

DOCKING BAY

在太空站外部，消灭监视者拿到"SHIELD KEY"，通过中间的移动平台获得第一个"ALIMBIC ARTIFACT"。这里总共有5个平台和3个传送点，先走最左边的移动平台。

INCUBATION VAULT 01

杀死监视者开启"SHIELD KEY"。然后通过最右边的移动平台获得第二个"ALIMBIC ARTIFACT"。



INCUBATION VAULT 02

身处二层，直接从右侧门内缺口跳到一层，得到特殊武器"电击枪"(SHOCK COIL)，开启蓝色光谱屏障后通过最后一个移动平台。

NEW ARRIVAL REGISTRATION

经过残破的环型走廊和数层升降机，在某房间内调查4个装置后取得第三个"ALIMBIC ARTIFACT"。

BOSS战——SLENCH 3A/SLENCH 3B

球状形态，建议用特殊武器"战锤"武器攻击BOSS触角。当BOSS准备撞击时，可以快速变形为球状态模式来躲避。胜利后获得能量水晶体"OCTOLITH"。

脱离战——时限：8分30秒

注意半路将遇到多名监视者的阻拦，注意要抓紧时间。

ALINOS (2)

HIGH GROUND

使用"冰冻射线枪"打开紫色光谱屏障，到达HIGH GROUND广场的最高处，通过踏板移动到对面。

ALIMBIC GARDENS

发现"SYLUX"的飞船从头顶驶过，看来这里不只萨姆斯一个人。

THERMAL VAST

很宽广的岩浆房间，通过移动平台，进入左侧墙边的窄洞。

COUNCIL CHAMBER

这里会遇到岩浆怪，借助掩体躲避它的攻击，使用"冰冻射线枪"攻击它的黄色核心，胜利后获得特殊武器"熔岩枪"(MAGMAUL)。现在可以去开启黄色光谱屏障了，在传送点附近调查电脑屏幕，出现"SHIELD KEY"，取得后跳入脚下的洞，攻击墙上的蓝色开关开启弹射器，获得第一个"ALIMBIC ARTIFACT"。接着在圆形房间内调查开关打开白色光谱屏障。

PROCESSOR CORE

利用球状态后通过几道机关，在上层获得第二个"ALIMBIC ARTIFACT"。

ALINOS PERCH

开启山背后的黄色光谱屏障，开启升降机开关，利用升降机把红门解锁。再去开启本区域另外两部升降机，靠弹射器进入高处的门，取得获得第三个"ALIMBIC ARTIFACT"。

BOSS战——CRETAPHID V3

柱状形态，攻击方式为发射激光和绿色光弹，建议优先考虑打灭发射激光的蓝眼。胜利后获得能量水晶体"OCTOLITH"。

脱离战——时限：5分钟

撤回的路上还是会遇上多名监视者，加紧时间消灭。





ARCTERRA (2)

FAULT LINE

在SIC TRANSIT使用"熔岩枪"打开深黄色光谱屏障，干掉冰窟窿内的4条虫子，出现冰冻怪，就用"熔岩枪"招呼它，胜利后获得特殊武器"射线狙击枪"(IMPERIALIST)。调查滋滋作响的容器后面的开关。再用导弹炸倒高柱，形成通路。返回冰窟窿获得第一个"ALIMBIC ARTIFACT"

FROST LABYRINTH

球状态下通过冰底，进入没去过的一扇窄门。

SANCTORUS

调查房间内的3个红色开关，之后远距离狙击红色开关，将获得第二个"ALIMBIC ARTIFACT"。

FAULT LINE

这里还有一个白色光谱屏障，选择一个位置合适的站位射击高处的2个红色开关。

DRIP MOAT



一个由白色光谱屏障组成的迷宫，在迷宫中找好站位在没有阻隔的空间条件下射击头顶的3个红色开关。坐升降梯下到下层，消灭敌人后将获得第三个"ALIMBIC ARTIFACT"。

BOSS战——CRETAPHID V4

柱状形态，这次的BOSS会来回移动，这反而使战斗变得更轻松。还是老办法，优先射灭射激光的蓝眼。胜利后获得能量水晶体"OCTOLITH"。

撤离战——时限：4分钟

运气好的话这次撤离将没有任何其他猎人阻拦你。

VESPER DEFENSE OUTPOST

WEAPONS COMLEX

使用"射线狙击枪"(IMPERIALIST)红色光谱门。

STASIS BUNKER

调查BOSS入口附近的电脑，此刻萨姆斯要在20秒内到达另一处电脑处进行扫描，然后又要在20秒内找到"SHIELD KEY"，建议先熟悉一下路线，球状态下能跑得更快。在本区域能连续获得两块"ALIMBIC ARTIFACT"。

ASCENSION

坐升降梯到顶部后进入传送点。

FUEL STACK

内部发生爆炸，底下能量开始泄露，需要萨姆斯在1分钟依靠弹射器配合平台一路上到顶层关闭终端电脑。接着扫描中部的一台电脑，开启白色光谱屏障，获得第三块"ALIMBIC ARTIFACT"。

BOSS战——SLENCH 4A/SLENCH 4B

球状形态，不过其位置在天花板上，用"熔岩枪"攻击其触角。另外在BOSS在地上进行8字型滚动时，可站于房间四角便能100%安全。胜利后获得最后一块能量水晶体"OCTOLITH"。

撤离战——时限：3分钟

时间可能比较紧，撤离途中将会分批遇到监视者。



ALINOS (3)

集齐八枚能量水晶体后，返回ALINOS。从HIGH GROUD区域右边二层进入COMBAT HALL区域。进入ALIMBIC CANNON CONTROL ROOM。踏入中心光环后发生剧情，一颗新星球出现。

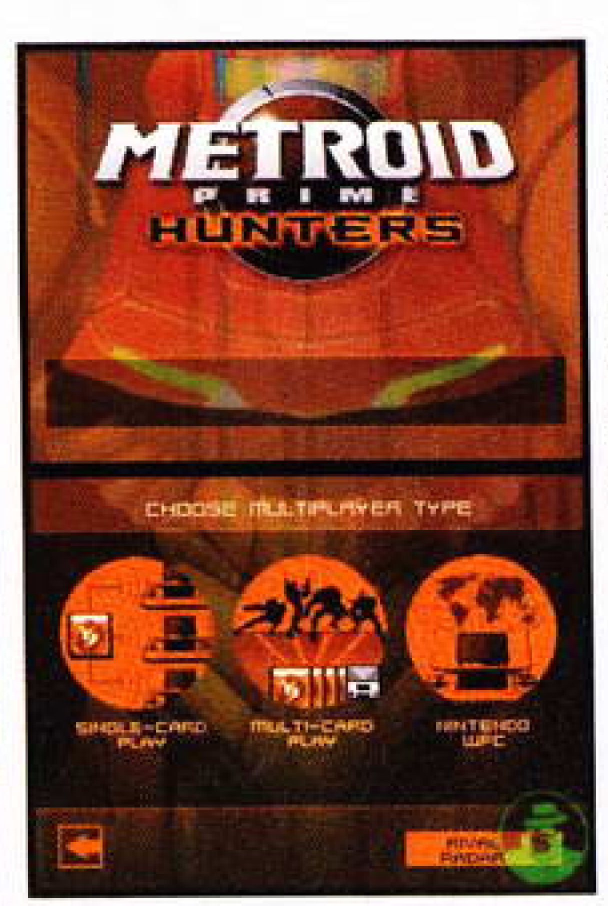
OUBLIETTE

即将迎来最终BOSS战，开战前萨姆斯目睹了其他六名赏金猎人瞬间被最终BOSS秒杀，由于最终BOSS吸取了这六名赏金猎人的能量，所以BOSS也同时拥有了这六名猎人的能力。战斗场地为圆形房间，外围有电网，走在上面会对萨姆斯造成极大的伤害。而电网外层则有许多补给装置，打碎便能得到弹药补给。BOSS的攻击方式五花八门。(其实BOSS的那些招数就是萨姆斯的那几套特殊武器）BOSS的弱点是两个肩膀上的黄点，建议就用原始的能量枪进行攻击，将两只手臂尽量在较短的时间内双双击毁，否则会重生。把BOSS的双臂破坏后，注意不要急着杀死它，因为现在杀了它就不能见到真正的最终BOSS了。使用特殊武器按照黄→绿→橙→蓝→紫→红的顺序射击场景内墙壁四周的装置，注意顺序不能错了，打中装置会有旋转效果。成功后便能收到字幕提示。完成以上几点后，才能放手攻击第二形态的BOSS，第二形态的BOSS的核心外露，只有用刚才击毁其双臂所使用的武器攻击其核心才会起作用。干掉第二形态的BOSS后便会转移到一个新场地，真正的最终BOSS现身，现在手头上的任何武器都对它不起作用，只有去场景底层拿最终武器，拥有了这件武器，对付最终BOSS简直是小菜一碟。杀掉真正的最终BOSS以后才能算的上是真正的最终结局。





SINGLE-CARD PLAY	一卡多人联机模式
MULTI-CARD PLAY	四人局域联机模式
NINTENDO Wi-Fi CONNECTIONWI-Fi	Wi-Fi网络通讯联机模式



本作的最大特色不是在于单人模式，而是那丰富多彩的多人游戏模式。游戏支持无线局域联机对战，玩家可以选择两种方式来进行局域性联机对战，一种是一卡四人联机方式，只需要其中有一名玩家拥有游戏便能同时带动其他三名无游戏卡带的玩家进行联机。另一种则是四名玩家同时拥有游戏而进行联机对战，这两种游戏方式没有什么本质上的区别。如果找不到人进行联机，玩家也可以自己添加电脑(BOT)，对电脑进行对战较量。方法是在选择猎人的界面内点击“ADD BOT”即可，还能同时选择对战电脑的AI程度，共三个级别，可自行调整。多人模式共拥有22张地图和7名可选角色。

Wi-Fi网络通讯联机模式

相信越来越多的玩家已经拥有上Wi-Fi的能力了，对于已经拥有无线网络环境的玩家来说能直接上Wi-Fi真是一件幸福的事情(WI-FI具体的基础设置条件请可以参看29辑《掌机王SP》上《马

里奥赛车DS》的教程文章)。进入WI-FI选项后，如果想快速投入战斗那就直接点击“FIND GAME”，进入后可以选择地区，“LOCAL REGION”为本地玩家，而“WORLDWIDE”就是世界玩家了，选定后等待一段时间便能坐在家中与大洋彼岸的老美们进行对战了(老美普遍实力很强，高手们可以去挑战一番)。另外如果想找好友进行对战可进入“FRIEND AND RIVALS”中进行设置，在这里你能添加好友名单，新建好房间，设置妥当后便能进行对战了。由于本作加入了语音功能，所以在等候比赛的时候，按住X键便可以与其他玩家进行通话，语音清晰度和延迟情况取决与玩家们的带宽情况。

对战模式介绍

BATTLE

死亡对战模式，纯粹的技术型对战模式，按照游戏双方的杀敌数和被杀数来进行名次评判。。

SURVIVAL

每位玩家拥有相同的生命数，全力以赴消灭对手，直到自己成为惟一一名还屹立着的猎人。

BOUNTY

抢夺“OCTOLITH”的模式，玩家需要首先夺取水晶能量体并且带回指定地点便可得分，同时还要阻止其他对手夺取水晶。在持有水晶的状态下不要变形，否则水晶便会掉落。

DEFENDER

站到指定的圆圈中，还要杀死所有进入该圆圈范围内的对手，不让对手进入圈内，当累积到一定时间便能胜出。

PRIME HUNTER

猎人模式，谁首先杀了对手，便会成为PRIME HUNTER，接着要保持一段时间内不被杀，累积到一定时间后胜出。当被其他对手杀死时，那名玩家所操纵的角色将成为新的PRIME HUNTER。

CAPTURE

夺旗模式，冲入对手的阵地夺取“OCTOLITH”，再带回到自军阵地，并得到相应的分数。

NODES

占领地图中的圆圈(注意要在圈内持续等待一定时间)，这时便开始在加分，双方谁先达到指定分数便能获得胜利。



游戏中拥有属性相克的设定存在，不同敌人属性各不相同，比如用冰枪攻击火焰属性的敌人就能对其产生很大的伤害。

球状态模式下，快速划动触摸屏能进行短距离冲刺，并具有攻击判定。

文 windX，genius 编 铭风



在新主机NDS上玩到正统的“《口袋妖怪》系列”新作相信一定是众多玩家的梦想。然而NDS上的《口袋妖怪 钻石/珍珠》暂时还没有任何情报公布。不过不要紧，就让我们随着这款另类的《口袋妖怪突击队》再次进入口袋妖怪的世界吧。

口袋妖怪突击队
ポケモンレンジャー
◆Nintendo◆A・RPG◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆512Mb◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

关于操作

游戏的操作十分简单，十字键控制人物的行走，而A键对话。同样的，这两个操作也都可以用触控笔来完成，可根据喜好来选择合适的操作方法。在行走时，用触控笔点击小精灵的话便可查看资料，不过只有捕获过的小精灵才会显示全部资料。当控制主角碰到小精灵后就切换到捕获界面，一切都要利用触控笔来完成。

主菜单介绍

ミッシュン	任务
リリース	查看携带的小精灵同伴
じてん	名词字典，游戏中的各种名词都会在这里做解释。
ブラウザ	小精灵图鉴
ちゅうだん	中断游戏
せってい	游戏设定
マップ	查看地图
もどる	返回

关于捕获

捕获的过程中，要用触控笔模拟捕获陀螺，在小精灵周围绕圈，当绕了指定的圈数后便成功捕获。期间不能够碰到小精灵，也不能被小精灵的攻击打到。只要你不将触控笔从屏幕上移开便可一直画，一般的方法是趁小精灵不攻击时绕两圈，而它攻击时则躲在旁边不动，待其平息后继续。被攻击到的话陀螺会损失能量，为0后就GAME OVER。陀螺能量槽下面是同伴能量槽，可按右下的图标来发动同伴攻击，可让小精灵被困住一段时间。遇到野生小精灵时，绕了一圈松手后可选择左下图标离开战斗。



能量槽
陀螺的能量槽，获得一定经验值后会增加上限。下方就是同伴的能量槽。

圈数
捕获此小精灵需要画的圈数，画够后将笔移开捕获就算成功了。



同伴
自己所携带的小精灵同伴，这里可清楚地看到它们的能力。

雷达
显示自己和小精灵的位置，同时红色的方块是场景切换点。

突击队冒险流程详解

这次我们又进入了口袋妖怪的世界。我们的主角是一名立志成为口袋妖怪突击队队员的少年。乘船来到了フォルシティ的主角将要去拜见这里的突击队首领疾风。

在最初的码头，有一位老先生就“点击”对主角进行了教学，通过点击可以十分方便地进行调查和对话。然后和屋内屋外的人对话，期间还救出了被困在箱子里的负极兔。然后向上遇到了这里的首领疾风(ハヤテ)。他告诉主角，在这个世界里有四大城市：リングタウン、フォルシティ、サマランド和ウインタウン，分别由不同的首领看管着。此时传来了喊叫声，原来是负极兔和地狱犬发生了矛盾。疾风正好为主角演示了如何进行捕获。照着教学将负极兔捕获后通过了疾风的审核，主角正式成为了一名突击队员。

进入突击队基地，交谈中我们见到了另一名主角，他已经有了自己的搭档正极兔。交谈过后从村子的上方出来，我们开始了第一个任务，将森林里走失的小精灵给带回来。终于轮到主角行动了，右边就是一个菊叶草，控制主角碰它，熟悉一下捕获吧。当有不需要的精灵时可用选项リリース来进行放生。成功将麻燕捕捉到后和委托人对话，完成了第一个委托。

然后有紧急情况出现，左边的树突然着火了。疾风要主角去捕获拥有喷水能力的小精灵来灭火，接着疾风从对岸弄来了一只水跃鱼，演示了灭火的方法，然后点击拥有相应能力的小精灵，然后再划动到目标物体就可使用能力灭火了，使用了能力的小精灵会离开。游戏中有许多障碍，需要利用捕获的小精灵同伴的能力来破除。点击障碍便可看到破除障碍所需要的能力，然后根据需要捕获拥有此能力的小精灵吧。示范过后主角也来到左边草丛，捉到了水跃鱼，成功将火焰熄灭。众人回到了突击队基地。(接着游戏会询问你是否存档，由于失败后是读取前一次记录，建议各位玩家勤存档。)

对话结束后男孩暂时一起行动。刚出门就传来了喊叫声，原来是负极兔正遭受麻燕的袭击，赶紧上去帮忙。捕获中负极兔放出的电流将麻燕麻痹住了，这次的捕获十分轻松。接着麻燕的主人出现将其带走了，而负极兔也正式地成为了主角的搭档精灵。

回到基地，会进行搭档的教学。右上陀螺槽下的就是搭档的技能槽，在捕获过程中成功绕圈就可让此槽的能量增加。当搭档能量槽蓄满时可以点击屏幕右下方的图标选择战斗搭档，让搭档对对手使用相应招式来帮助捕获，能量槽越满，技能发挥的效果就越大。听完讲解后选“いいえ”结束教学。

接着辛巴拉(シンバラ)教授来访，交谈过后叫主角去2楼查看オニドリル的情况。查看完毕后回来和疾风交谈。他委托主角去带博士前往フォルシティ。

刚来到森林就遇到了喇叭芽，成功捕获后博士会教你属性陀螺的使用方法。当你将拥有属性的小精灵送进陀螺后会改变陀螺的属性，从而产生各种各样的战斗效果(比如草系的效果就是让草地长草)，不过会有时间限制。

然后自由行动，可在附近捉几只精灵备用。在上方，博士又介绍了水系陀螺的效果，能通过点击产生气泡，气泡可甩到敌人身上将敌人困住。接着会碰到演示中的小火鸡，可尝试用此法捕捉。然后要用小火鸡的火能力来将挡路的干草烧掉。

左边的桥暂时不让过，所以只能继续向右前进，但是前行不久发现道路被一个树干给挡住了，树干凭小火鸡的火力也不足够烧毁。往回走，遇到了格斗鸡，捕获后发现它拥有两格火力，正好能够摧毁拦路的树干。

进入了山洞，前进后不久就遇到了三地鼠，一阵崩塌后落下巨石将两人分开了。回头，将出现的派拉斯捕获，利用它的能力将栅栏切开。然后通过洞穴来到了博士处，发现有两个自称是GOGO团的人从博士身上抢走了超级陀螺，赶紧追上去。

记录后走出山洞，这里狂暴的铁甲暴龙正在疯狂地破坏着岩石，要赶紧将其驯服。它的攻击力很高，以主角现在的能力挨三下陀螺就废了，灵活利用属性陀螺和同伴的能力吧。然后向右就来到了任务的目的地——フォルシティ。将所有同伴放生后就可进入城市，来到突击队基地后任务完成。

这里的突击队长修(ジョウ)出现了，听到超级陀螺被抢后他吃了一惊，然后众人进入基

地。由于主角完成了任务，所以突击队等级被提升到了2，能够控制格斗系的小精灵了。和门口两人交谈后フォルシティ的突击队员阿利亚出现，和主角打了招呼后修回来了。主角获得了新的任务，将被GOGO团抢走的超级陀螺找回来。



来到城镇右边，有女子向主角求助。原来是大楼内部的门被挡住了，然后在城镇中找到拥有两格冲击的拳击力士。将门开启后还要帮助她处理房间内捣乱的毛球。

解决后出门，此时又有一位大妈向主角求助，她的玲珑猫不知去向了，需要主角帮忙寻找。猫一共有5只，在前一事件的大楼楼顶有一只。城市左上的房间内有一只装成摆设，需要调查才会进行捕获。来到城镇下方，喷水池边有一只，右边切开栅栏后还有一只(这里还有个貌似GOGO团的家伙在调教豪力)，左上两个垃圾桶右边的那个撞开后有最后一只。其中每收集一只都可在基地左边交还给大妈。

然后又会接到另一个女士委托，跟她进入研究所后她会要你去找能照明的海星星。出门一直向下来到港口，之前在此睡觉的卡比兽已经消失了，进入出现的地下通道。进入后不久就看到海星星了，捕获后回到研究所。对话后进入2楼，用海星星的能力照亮这里就可让委托完成了。

出门后在楼梯口碰到了阿利亚，交谈中突然传来了豪力的叫声，原来是暴走的豪力正在破坏钟楼。记录后就放心地开始捕获吧，捕获后成功地阻止了骚乱。接着之前出现在豪力周围的陌生人现身了，看来都是他搞的鬼。

回到基地，主角的等级升到了3，能够控制毒和超能属性的小精灵了，同时能量槽也增加了一格。此时突然进来一男子将主角撞开，向修进行求助，原来有臭泥在地下水道捣乱。

进入右上的坑道，前进后在绿色水洼处见到了臭泥。成功捕获后地上的污水消失，而臭泥则被其他人带了回去。继续前进捕捉其他的臭泥，这里会有布满绿色黏液的场地，十分滑。穿过这里向右，爬上楼梯后能捕捉到拉达，利用它的能力能够将铁栅栏给劈开。返回第二次遇到臭泥的地方，劈开栅栏后向上，在左边的管道内见到了阿利亚。继续前进后发现阿利亚来到了对岸，这次要捕捉上方的毛加拉，用其能力荡到对岸。

此时先向上走，捕获到瑜珈猴后去这里的最右边打开墙壁，有两只怪物可捕捉。然后向左继续追阿利亚，途中会看到铁栅栏，要在管道内捕捉到拉达后才能开启，里面有一只盔甲龙虾。从下方管道来到左下，解决三只臭泥后会看到对岸有巨大的臭臭泥在攻击人类。在下方存档后就赶紧冲过去吧，战斗中建议使用超能系的素利柏，能困住它们。那个臭臭泥要绕9圈，先将两个小的解决再专心捕获它吧。胜利后又出现了GOGO团的人……

回到基地，修又提升了主角的突击等级，能够控制虫系和地系的小精灵了，能同时带领的小精灵数也上升了。然后收到邮件，要主角前往海对岸的サマランド。来到港口，两只大闸蟹正在攻击乘龙，捕获它们后就可乘坐乘龙前往下一个目的地了。

和存档点旁穿蓝色西装的人对话，可挑战水的MC，在限定时间内抓到尽量多的小精灵，挑战最高的总分值。

来到这里的突击队基地，和队员交谈后这里的首领卡姆力(カムリ)走了进来，对方知道主角是疾风的队员后很热情地交谈了起来。此时一个队员来报，他的牛蛙跑进了密林里面。

向上来到密林，前行不久就遇到了GOGO团的四天王，他们自我介绍的同时还秀了一下自己得意的乐器。我实在奇怪这些乐器是怎么藏在衣服里的啊……



对话结束后主角继续深入内部，期间要不断干掉拦路的GOGO团。到达河边时要利用拥有三格冲撞的怪力甲虫来撞开枯树，到达对岸。这次对方又放出了火暴猴和猴怪来阻拦主角，捕获的最好时机是在它们冲刺结束后。然后回前一个场景，GOGO团在路上设置了铁栅栏，要捕获草蜥蜴来解决。一直来到遗迹，最后将牛蛙捕获任务便完成了。返回基地后卡姆力将主角的突击队等级提升到了5，能量槽提升，能够控制岩石系小精灵了。



出门后收到邮件，疾风催促主角尽快回到フォルシティ的基地。乘乘龙返回后在港口遇到了师傅疾风，然后来到基地。经众人商讨后疾风叫主角前去帮忙打通之前被山崩堵塞的リングタウン和フォルシティ之间的洞穴。

向左回到先前的洞穴，阿利亚正带领相扑怪破坏岩石。然后前进，抓了不少小精灵后在分支点向上，这里又遇到了GOGO团四天王……剧情过后向左，这里可捉到隆隆岩，将上方场景的墙壁破坏，捉到キルリア。在干掉几次拦路的GOGO团后，在一个全是蝙蝠场景的上方洞穴可捕获相扑怪，这样就能将挡路的岩石破坏掉了。将三个巨石都破坏后收到邮件，接着来到右边出口的三地鼠雕像附近，四天王未来(ミライ)出现。她召唤出了火山骆驼，记录后和未来对话便开始了捕获。火山骆驼的攻击范围十分大，建议捉个水属性的蚊香蛙，用水泡将它困住后就容易多了。胜利后未来和这里的GOGO团队员逃走了，疾风出现，任务顺利完成。回到了リングタウン，主角的突击队等级上升到了6，能够控制飞行系的小精灵了。

与村子右上的黄西装对话可挑战草MC，这次的场景在草原。在村里和众人交谈后回到基地，另一名主角正好出来，他要前往サマランド。而主角也被疾风派往上方的森林执行任务。在森林和另一主角汇合后向上，走了不久后就见到了一个大叔，叫你帮他的女儿找胖丁。向上过桥，见到了小女孩，然后在上方将胖丁捕获后带回来便可。

然后主角一人独自冒险，从左上道路前进。这里要注意不要被路上的口呆花给吞了，会回到起点。之后 会遇到军官打扮的拉格鸟(ラゴウ)，交谈后和主角一起行动。然后将出现的火爆兽捕获。再向前进会看到被树干压住的暗黑鸭，拉格鸟出手将它救了下来。然后用火暴兽的能力将树干去除。

继续前进后又会发现黑暗鸦，这里的分支道路行走后发现这里是循环的。如果你在这里捕捉了土蝉的话可以在之前的花圃上面捕获妙蛙花。然后按照下上下的顺序就可走出循环森林了。利用小象撞树可将黑暗鸦给撞下树，然后就是捕获它了。向下出来后发现又是GOGO团……回基地后等级升为了7，能控制暗和幽灵系的小精灵了。能同时携带的同伴数和能量槽也都增加了。

接着收到了卡姆力的邮件，要主角赶快赶去。和疾风交谈后决定利用2楼的快龙，驯服后即可乘坐它快速飞去海边的サマランド了。

在基地，卡姆力给你的任务就是到遗迹内部去看看GOGO团在搞什么。一路向上来到之前遗迹的内部(进入前要将所有的同伴放走)，调查装置后出现了新的通路。

遗迹内十分复杂，而中央矗立着炎帝的雕像。玩家们要通过这里的四个门内的考验来解除四个封印。水之封印的守护者是两只海马龙，用同伴的电击招呼它们吧。接着是雷之封印，这里要踩下按钮将落下的小精灵捕获，然后利用它们的能力来将挡路的装置一一清除。最后的守护者是血翼飞龙，它的要求十分高，要你转20几圈，而负极兔对它的效果也不是很





明显，不过还好它飞起的时候是不会进攻的。这就要求你在它飞起时预计它的行动方向来快速画个20几圈了。

接着是风之封印，走过有风力的通道后就来到了内部，守护者是来依飞龙。它的行动十分迅速，这里是持久战，找机会一圈圈来画，而它攻击时就不要出手了。将三个封印解除后火之封印前的GOGO团员也离开了，内部又见到了四天王。对话完毕后要面对的是喷火龙，在它落地后赶快碰它就能展开战斗了。前面考验了耐心，这里要考验细心。它放置好火焰后便会四处走动，你要在不碰到地上火焰的情况下绕着它画圈。

就这样，四个封印都被解开了，炎帝的塑像也消失了。主角们走了出去，此时突然收到邮件。回到洞中后发现这里竟然遍布着岩浆。此时阿利亚出现，原来是复活的炎帝将这里搞成了这个样子。

在摆脱了GOGO团的阻拦后在上方捉到了铁甲暴龙，打碎从天而降的巨大岩石后从存档点旁的楼梯上去。这里遇到了四天王中的洋司（ヨウジ），他用手鼓召唤出了懒猴王。胜利后在内部遇到了炎帝和拉格乌，后者竟然是GOGO团的老大……和炎帝战斗的初始，它会召唤出两只鸭嘴火龙，先将它们解决了再单挑炎帝。胜利后本次任务也就告了一个段落。回基地汇报了情况后出门时又收到了邮件，要主角赶快赶去フォルシティ。乘2楼的快龙出发吧。

这次是博士的委托，他要主角和他一起去右边的GOGO团基地。来到右边的门前，博士竟然随便输个密码就将门打开了……正门是封锁着的，先来到右边将喵喵和拳击力士捉好，然后从仓库门进入内部。先用喵喵的能力劈开障碍，接着打败挡路的团员。用拳击力士推开箱子后可捉到卡蒂狗。

继续向左前进，途中又见到了四天王。在下一个房间内我们发现GOGO团将皮卡丘关在装置里发电。继续前进，在楼顶可捉到大甲，赶快返回将皮卡丘救出来吧。由于没有了电能，这里的房间都暗了下来，主角顺便捕捉了几只鬼斯。

之前不能进入的大门现在也开放了，里面的地狱犬的火技能正好用来破坏挡路的汽油桶。接下来要面对多位团员，胜利后来到一个有传送带的场所。你看清楚箭头的流向就可轻松到达上方，不过在那之前先把这里的大甲捕获。在上方门内解救出皮卡丘，然后一路向左。在警报处会发生剧情，由于博士的关系警报被触动了，GOGO团员带着叉字蝠和毒蜘蛛出现了。胜利后进入门内，将这里的飞天螳螂捉住。然后出门向右下前进，可用飞天螳螂的能力将雷丘给解放出来。此时工厂的电力已经全被切断了，往回走后看到了四天王的ユウキ，他用吉他召唤出了钢铁螳螂，行动模式和飞天螳螂差不多。胜利后任务完成，主角的等级升为了8，可控制冰属性小精灵了。

剧情后回基地和修交谈，他告诉主角GOGO团正在ウインタウン活动，要主角去通知其他首领。乘快龙来到了サマランド，将情况告诉卡姆力后跑来一个眼镜男，要主角帮他

找回零件。

和他来到森林，向右边前进。由于眼镜男很怕虫子，所以你不能碰到途中的虫系小精灵。在森林的最后终于找到了零件，但是暴鲤龙现身了……先将鲤鱼王捕获后单独对付暴鲤龙，胜利后顺利将零件取回。

交谈后来到下方，之前的眼镜男利用零件为你制作了一艘潜水艇。乘潜水艇来到了一处新的场景，进入洞穴。这里内部要叫醒沉睡的大钢蛇后才能继续前进，接着在左边捕获快泳蛙。成功开启通路后主角见到了最后一个地区的首领艾莉妲(エリダ)。她告诉主角这里的长毛猪正在引发地震。而主角上前查看时却发现它们是担心自己的孩子才这么做的。主角要从上方洞穴的落穴滑到左边，将小山猪捕获。然后带到长毛猪处就可将此事件平息了。

然后继续前进，在通过了两层楼梯后之前沉睡的大钢蛇突然出现了。这次捕获十分麻烦，因为它的身体很大，而我们现在的等级能画的线并不是十分长，很难封口。之前捕获了格斗系的瑜珈王的话这里可轻松些。不过最好是期待他中招的时候是蜷缩起来的。成功后跟着艾莉妲来到了ウインタウン。在基地内主角的等级升为了9，能量槽升到了最大的5格。

然后艾莉妲就叫主角继续追踪GOGO团，找回超级陀螺。出门后向上，进森林时会看到喷火龙，接着阿利亚会出现一起行动。继续前进，干掉几个GOGO团员后进入森林，在路过小木屋时GOGO团利用云雀让这里遍布了迷雾。主角要在视野很差的情况下将云雀捕获。接着向左上前进，捕获长毛猪后用它的能力将河边的枯木撞倒。过河后看到了暴走的喷火龙。将其捕获后向上进入了山脉。

打败GOGO团员后捉两只长满藤条的毛加拉，然后从瀑布上方渡到对面。在攀岩的过程中主角发现GOGO团的秘密基地在石头底下。进入内部后会看到闪烁的地板，要在地板变灰时走上去才不会触发警报。接着是移动装置，按右、下、右上、右、左、右的顺序就可看到楼梯。不过建议其他地方也去一下，可发生战斗和捕获一些强力同伴。下楼后一直往下，捕捉了一只狃拉后就可以利用它的能力打开上方的栅栏了。里面就是GOGO团的总部了，进去前一定要记录。

这里的几个门内等着主角的是四天王。红门内是未来，这次她竟然带了两只火山骆驼。战斗中只能靠耐心了，圈了两下后等其喷完岩浆后继续圈。洋司派出的是懒猴三人组，而尤崎(ユウキ)的则是三只螳螂，如果之前捕获了强力同伴，这里会轻松一点。

然后下楼，可捕获到合金蟹。接着遇到了最后的四天王夜来(ヤライ)，他派出的是巨甲三人组。因为放电对面具怪无效，所以按照先石青蛙，然后巨甲，最后打面具怪的顺序来捕获吧。胜利后突然发生地震，众人赶紧离开。回到基地，主角的等级变为了最高的10级。



接下来就是和GOGO团算总帐了，和艾莉妲交谈后从被喷火龙烧焦的大地再次来到山顶。继续前进后来到了遗迹，GOGO团员见到主角后把门给关上了，调查后发现需要三格火才能开启。此时喷火龙出现了，帮主角将门打开了。

在接下来到的庭院内，主角捕捉到了水、雷、火三种形态的伊布(分别在左、右和中间的地穴)。然后调查上方的平台，利用这三个依布将遗迹的封印解开了。

在里面的，主角要和GOGO团的精英连战数场。从顶层进入后就是最终决战了。先别冲动，先回去捉耿鬼和水伊布，补能量的雷丘不要忘了，然后顺便记录一下。

在遗迹顶部，GOGO团的首领控制着圣兽水君、炎帝、雷皇，不过战斗还好是一对一的。雷皇速度很快，电击的范围也大，不过用耿鬼的能力困住它后可轻松搞定。接着是水君，将它的分身解除后快速放负电兔，接着就没难度了。接着由于两只兔子的破坏，团长失去了对炎帝的控制。面对暴走的炎帝，你要先一圈圈地将其身边的火焰给消除，然后用水伊布的能力困住它后就能获胜了。

一切终于结束了，主角获得了疾风的嘉奖。而在遗迹门口，众多同伴都聚集在这里。替主角鼓掌喝彩，OK，最终任务完成！

一周目结局动画结束后自动存档，返回开机画面，进入后开始二周目，此时地图限制解除，可以把捕获的怪兽带往地图的任意地方，因此二周目的主要任务就是收集怪兽，并利用怪兽的能力到达原先无法到达的新地带。

进入二周目时回到リングタウン的R道馆，疾风与主角对话时博士进入，把新型陀螺交给了主角，从此就可以携带怪兽到任何地方作战了。临出发前另一女孩把一起战斗过的正极兔的资料交给了主角，冒险正式开始！

穿过城市上方的クロッカトンネル洞穴，来到フォルシティ市的F道馆门口，此时收到新信件，先前往道馆上方的研究所找博士，进入研究所前先把捕获的全部怪兽放生，然后与博士对话，捕获陀螺在博士的帮助下升级了。而后赶到F道馆，修让主角和阿利亚去港口查看最近出现的异常情况。在城市下方的港口处，先跟水手对话后进入下水道解决4只泛滥的海星星；出下水道后在发出喊声的商店处理4只乱闯的大钳蟹；最后在下方的港口把4只突然出现的食人鱼解决。这时阿利亚找到了异变的原因——前方海面出现大量漩涡。主角骑乘龙前往查看，却被漩涡吸入了海底洞穴，在此出现的是苏醒的远古神兽海皇牙。由于是水系，电气系的负极兔可以派上用场。战斗获胜后就可以和阿利亚返回道馆报告了。

返回リングタウン的R道馆，放生所有的野生怪兽后与疾风对话汇报，之后去二楼找快龙出发去サマランド。在S道馆与卡姆力对话后前往遗迹，在正极兔所在的巨石下方捕获3级粉碎的铁甲暴龙破坏巨石解救被困的女孩，之后进洞捕获两只3级水能力的快泳蛙。返回原路，用快泳蛙处理路面的岩浆，打败两只双臂合金的GOGO团员后从右边上楼，通过存档水晶后从最左侧的楼梯上楼，这里需要用另一只快泳蛙处理地面的岩浆。通过后从地面洞口处跳下，被封印的门打开，进入后见到另一只苏醒的神兽——古拉顿。战败的古拉顿被解放了，回到S道馆，豪爽的卡姆力嘉奖两人时的一句玩笑竟让两人害羞起来。

带着最后的谜团前往ウインタウン，与道馆门口的艾莉妲对话后进入道馆，和这里的RANGER一起向フィオレ神殿出发！打败守门的三条阿柏蛇后进入神殿前院，这次需要捕获的是ラルトス、キルリア和サーナイト的超能三姐妹，注意她们会使用瞬间移动在庭院中移动。捕获完成后和一周目一样在最上方石门处调查下方的石碑，升起三个石台，ラルトス靠左，キルリア居中，サーナイト靠右，大门开启后进入内部祭坛，在祭坛上打败拦路的GOGO团成员后在祭坛顶部见到最后的神兽——天空龙，虽然体型庞大但并不难，为了最后的胜利努力吧！任务圆满完成。

当然这还不是最后的结局，如果参加了日本7月份公映的电影《苍海的王子》进行的联机活动，还会引发出被GOGO团偷走的マナフィ之蛋、クロッカトンネル(绵延山谷)处出现的宇宙病毒迪奥西斯四形态的新剧情，而在那之前，就让我们先向210全图鉴收集迈进吧！

三圣柱捕获方法大公开

游戏进入二周目后地图限制解除，需要较多限定条件才能捕获的三圣柱也是游戏中值得玩味的要素：

205レジロック岩神柱

ウインタウン上方通过森林后的山上，有两朵霸王花的地方，用3级粉碎破坏巨石后用1级喷水让幼苗生长，爬上后用3级粉碎破坏巨石，进入洞穴用3级火焰破坏巨冰即可到达。

206レジアイス冰神柱

ウインタウン下方乘坐潜水艇到达的山洞，在出现隆隆石层用3级火焰破坏下方出口处巨冰，进入后用2级粉碎破坏右方岩石从缺口处落下，使用伸长即可到达。

207レジスチル钢神柱

リングタウン上方的三地鼠洞穴内，前期捕获相扑怪的外面一层洞穴，左下方可以使用能力“伸长”通过，通过后左侧上方有2级切断的障碍，进入后需要破坏4个3级粉碎的巨石，之后使用“伸长”后进门即可到达。

属性陀螺能力

ほうでん(放电)	使对手一段时间麻痹不能行动(正负极兔专用)
くさ(草)	陀螺轨迹出现草丛限制对手行动
ほのお(火)	陀螺轨迹出现火焰限制对手行动，所划区域内出现火柱封锁对手
みず(水)	点击屏幕出现气泡，用动接触对手，可束缚行动
でんき(电气)	补充陀螺电力(1级5格，2级15格，3级全满)
かくとう(格斗)	每划一圈剩余捕获圈数减少两圈
どく(毒)	陀螺轨迹出现毒雾限制对手行动
エスパー(超能)	使用超能让对手悬空束缚行动
むし(虫)	点击屏幕出现捕虫网，用动接触对手可束缚行动
じめん(地面)	陀螺轨迹出现地裂限制对手行动
いわ(岩石)	点击屏幕产生烟雾，用动接触对手可束缚行动
ひこう(飞行)	陀螺轨迹附近出现旋风让对手悬空束缚行动
あく(恶)	调查对手怪兽信息
ゴースト(鬼)	所划区域内出现鬼影扰乱封锁对手
こおり(冰)	所划区域内出现冰柱冰冻封锁对手

编号	日文名称	中文名称	种族	能力	陀螺属性	出现地点
001	フシギダネ	秒蛙种子	草	伸长	草	リングタウン出村路上，需用切割1除去小片灌木，洞内出现；草原野生园
002	フシギソウ	秒蛙草	草	伸长	草	リングタウン出村森林
003	フシギバナ	秒蛙花	草	无	草	リングタウン出村森林(深)，需用切割1除去小片灌木，洞内出现
004	マダツボミ	喇叭芽	草	无	草	リングタウン出村处
005	ウツドン	口呆花	草	无	毒	リングタウン出村森林
006	ウツボット	大食花	草	无	毒	リングタウン出村森林(深)
007	チコリータ	菊草叶	草	无	草	リングタウン出村处
008	ベイリーフ	月桂叶	草	切割2	草	サマランド森林(深)
009	メガニウム	巨花龙	草	粉碎3	草	サマランド森林
010	ハネッコ	毽子草	草	无	草	リングタウン出村森林(深)
011	ミズゴロウ	水跃鱼	水	水1	水	リングタウン出村处
012	ヌマクロー	水怪	地面	水2	水	リングタウン出村处过河
013	ラグラージ	大水怪	地面	水3	水	リングタウン出村森林
014	ヤドン	胖顿	水	无	水	草原野生园(MC)
015	アチャモ	小火鸡	火	火1	火	リングタウン出村处
016	ワカシャモ	火焰鸡	火	火2	火	草原野生园
017	バシャーモ	火鸡斗士	火	火3	火	フォルシティ入口道路
018	ギャロップ	烈炎马	火	火3	火	草原野生园
019	ヒノアラシ	火球鼠	火	火1	火	リングタウン出村森林
020	マグマラシ	烈焰鼠	火	火2	火	ウインタウン森林
021	バクフーン	爆炎兽	火	火3	火	リングタウン出村森林(深)，需用切割1除去小片灌木，洞内出现
022	ピチュー	皮丘	电气	充电1	电气	リングタウン出村处
023	ピカチュウ	皮卡丘	电气	充电2	电气	リングタウン出村森林，シクラ山洞
024	ライチュウ	雷丘	电气	充电3	电气	シクラ山洞；ウインタウン森林；フィオレ神殿
025	スピアー	大针蜂	虫	粉碎1	毒	リングタウン出村森林(深)
026	ラルトス	超能女孩	超能	无	超能	ウインタウン森林
027	キルリア	超能少女	超能	无	超能	クロッカトンネル洞穴，需用粉碎2破坏石板，洞内出现；草原野生园
028	サーナイト	超能女皇	超能	无	超能	ウインタウン森林
029	ケーシィ	凯西	超能	无	超能	草原野生园
030	バネブー	弹簧猪	超能	无	超能	草原野生园
031	ツチニン	钻地虫	地面	切割1	虫	リングタウン出村森林(深)
032	テッカニン	忍者蝉	虫	无	飞行	リングタウン出村森林，需用冲击1撞树出现
033	ヌケニン	鬼蝉	虫	无	鬼	リングタウン出村森林(深)
034	ゴマゾウ	小小象	地面	冲击1	地面	リングタウン出村森林
035	ドンファン	轮皮象	地面	冲击2	地面	フィオレ神殿；草原野生园
036	スバメ	麻燕	飞行	风1	飞行	リングタウン出村森林
037	オオスバメ	大山雀	飞行	风2	飞行	リングタウン出村森林
038	カイリュー	快龙	飞行	无	飞行	剧情怪兽
039	オニスズメ	烈雀	飞行	风1	飞行	草原野生园
040	オニドリル	尖嘴雀	飞行	风2	飞行	草原野生园
041	ドードー	嘟嘟	飞行	无	飞行	草原野生园
042	ドードリオ	嘟嘟利	飞行	无	飞行	草原野生园
043	ストライク	飞天螳螂	虫	切割3	飞行	リングタウン出村森林
044	ハッサム	钢铁螳螂	钢铁	切割3	虫	リングタウン出村森林
045	エアームド	盔甲鸟	钢铁	无	飞行	草原野生园
046	ヤミカラス	黑暗鸦	恶	无	恶	リングタウン出村森林(深)，鬼蝉处用冲击1撞树出现
047	ジグザグマ	针鼠	普通	无	无	リングタウン出村处
048	マッスグマ	尖头貂	普通	冲击2	无	リングタウン出村处
049	ケンタロス	肯泰罗	普通	冲击3	无	草原野生园
050	パラス	派拉斯	虫	切割1	草	クロッカトンネル洞穴
051	パラセクト	派拉斯特	虫	无	草	クロッカトンネル洞穴(深)，需用飞行2从地面吹起
052	ニョロモ	蚊香蝌蚪	水	水1	水	クロッカトンネル洞穴
053	ニョロゾ	蚊香蛙	水	水2	水	クロッカトンネル洞穴(深)；シクラ山洞；ウインタウン森林
054	ニョロボン	快泳蛙	水	水3	水	サマランド森林遗迹，需用切割1去除栅栏，洞内出现；シクラ山洞
055	ニョロトノ	牛蛙君	水	水3	水	剧情怪兽
056	コイル	小磁怪	电气	充电1	电气	クロッカトンネル洞穴
057	レアコイル	三合一磁怪	电气	充电2	电气	クロッカトンネル洞穴入口
058	ズバット	超音蝠	毒	无	毒	クロッカトンネル洞穴(深)
059	ゴルバット	大嘴蝠	毒	风2	毒	シクラ山洞
060	クロバット	叉字蝠	毒	无	毒	シクラ山洞(深)，需用火3融化冰块后到达
061	ディグダ	地鼠	地面	无	地面	クロッカトンネル洞穴
062	ダグトリオ	三地鼠	地面	无	地面	クロッカトンネル洞穴(深)，需用伸长、粉碎3到达
063	サイドン	铁甲暴龙	地面	粉碎3	地面	サマランド森林遗迹
064	イシツブテ	小拳石	地面	粉碎1	岩石	クロッカトンネル洞穴
065	ゴローン	隆隆岩	地面	粉碎2	岩石	クロッカトンネル洞穴，サマランド森林遗迹
066	ゴローニャ	隆隆石	地面	粉碎3	岩石	シクラ山洞(深)
067	プラスル	正极兔	电气	无	帮手	搭档怪兽
068	マイナン	负极兔	电气	无	帮手	搭档怪兽
069	モンジャラ	蔓藤怪	草	伸长	草	ウインタウン森林山路
070	クラブ	大钳蟹	水	水1	水	フォルシティ港口
071	ヘイガニ	龙虾小兵	水	水1	水	フォルシティ下水道

编号	日文名称	中文名称	种族	能力	陀螺属性	出现地点
072	シザリガー	恶龙虾	恶	切割3	水	フォルシティ下水道(深)，需用切割2到达，从水中跃出
073	ワニノコ	小锯鳄	水	水1	水	フォルシティ下水道
074	アリゲイツ	大口鳄	水	水2	水	フォルシティ下水道
075	オーダイル	怪力鳄	水	粉碎3	水	フォルシティ下水道，需用伸长、火2到达，从水中跃出
076	ゼニガメ	杰尼龟	水	水1	水	フォルシティ下水道，需用伸长到达，从水中跃出
077	カメール	卡妙龟	水	水2	水	リングタウン出村森林，需用粉碎1破坏河边岩石
078	カメックス	水箭龟	水	水3	水	フォルシティ港口下水道
079	ビリリダマ	顽皮弹	电气	充电1	电气	GOGO团基地大院内
080	ワンリキー	腕力	格斗	粉碎1	格斗	クロッカトンネル洞穴
081	ゴーリキー	豪力	格斗	粉碎2	格斗	GOGO团基地大院内
082	カイリキー	怪力	格斗	粉碎3	格斗	クロッカトンネル洞穴(深)
083	マクノシタ	拳击怪	格斗	冲击2	格斗	フォルシティ城内
084	ハリテヤマ	相扑怪	格斗	粉碎3	格斗	クロッカトンネル洞穴(深)
085	アサナン	瑜珈猴	超能	粉碎1	格斗	フォルシティ下水道
086	チャーレム	瑜珈王	超能	粉碎2	格斗	シクラ山洞
087	ベトベター	臭泥	毒	无	毒	フォルシティ下水道
088	ベトベトン	臭臭泥	毒	无	毒	フォルシティ下水道
089	ドガース	瓦斯弹	毒	无	毒	フォルシティ下水道
090	スリープ	素利朴	超能	无	超能	フォルシティ下水道
091	スリーパー	素利柏	超能	无	超能	GOGO团基地
092	バリヤード	吸盘魔偶	超能	无	超能	GOGO团基地
093	カイロス	大甲	虫	切割2	虫	GOGO团基地屋顶
094	ゴース	鬼斯	鬼	无	鬼	GOGO团基地；ウインタウン森林GOGO团地下基地
095	ゴースト	鬼斯通	鬼	无	鬼	GOGO团基地
096	ゲンガー	耿鬼	鬼	无	鬼	フィオレ神殿地下
097	ブルー	布鲁	普通	冲击1	无	フォルシティ城内
098	エネコ	玲珑猫	普通	无	无	フォルシティ城内
099	ニャース	喵喵	普通	切割1	无	フォルシティ城内
100	プリン	胖丁	普通	无	无	フォルシティ城内
101	コラッタ	小拉达	普通	冲击1	无	フォルシティ下水道
102	ラッタ	拉达	普通	切割2	无	フォルシティ下水道
103	ポリゴン	3D龙	普通	无	无	GOGO团基地传送带房间内隐形
104	カクレオン	变色龙	普通	无	无	フォルシティ城内，需用切割1通过栅栏，水手身后隐形处出现；草原野生园
105	カビゴン	卡比兽	普通	无	无	ウインタウン森林山洞
106	ラプラス	乘龙	冰	无	水	剧情怪兽
107	タッツー	墨海马	水	无	水	海洋野生园
108	シードラ	海刺龙	水	无	水	海洋野生园
109	キングドラ	海马龙	水	水3	水	海洋野生园
110	トサキント	角金鱼	水	无	水	海洋野生园
111	アズマオウ	金鱼王	水	无	水	海洋野生园
112	ヒトデマン	海星星	水	光	水	海洋野生园
113	スターミー	宝石海星	水	无	超能	海洋野生园
114	テッポウオ	铁炮鱼	水	无	水	海洋野生园
115	オクタン	章鱼桶	水	无	水	海洋野生园
116	マンタイン	蝙蝠鱼	水	无	水	海洋野生园
117	キバニア	食人鱼	水	无	水	海洋野生园
118	サメハダー	恶魔鲨	水	无	恶	海洋野生园
119	ホエルオー	鲸鱼王	水	无	水	海洋野生园
120	ラブカス	爱心鱼	水	无	水	海洋野生园
121	コダック	可达鸭	水	无	水	海洋野生园
122	キャモメ	海鸥	水	无	水	フォルシティ港口
123	ペリッパー	大嘴鹈鹕	水	无	水	海洋野生园
124	コイキング	鲤鱼王	水	无	水	ウインタウン森林山路；海洋野生园
125	ギャラドス	暴鲤龙	水	无	水	剧情怪兽
126	ナゾノクサ	走路草	草	切割1	草	フォルシティ下水道，需用粉碎1打碎石板，洞内出现サマランド森林
127	クサイハナ	臭臭花	草	无	草	サマランド森林遗迹入口
128	ラフレシア	霸王花	草	无	草	ウインタウン森林山路，需用风3吹起
129	キモリ	草蜥蜴	草	切割1	草	サマランド森林
130	ジュプトル	针叶龙	草	切割2	草	サマランド森林(深)，需用冲击3、水1让幼苗成长后到达；サマランド森林；フィオレ神殿
131	ジュカイン	针叶王	草	切割3	草	サマランド森林遗迹，需用粉碎2破坏岩石，洞内出现
132	ハスボー	荷叶蛙	水	水1	水	サマランド森林
133	ハスブレロ	荷叶童子	水	水2	水	サマランド森林(深)，需用冲击3、水1让幼苗成长、切割1破坏灌木后，洞内出现
134	ルンパッパ	荷叶鸭	水	无	水	フォルシティ城内
135	ドンメル	圆顶骆驼	火	火1	火	サマランド森林遗迹
136	バクーダ	火山骆驼	火	火3	火	サマランド森林遗迹(深)，需用水3熄灭岩浆，从塌陷地面落下后到达
137	ブーバー	鸭嘴火龙	火	火2	火	サマランド森林遗迹(深)
138	マグマッグ	熔岩虫	火	火1	火	サマランド森林遗迹
139	マグカルゴ	熔岩蜗牛	火	火2	火	サマランド森林遗迹(深)
140	ヒトカゲ	小火龙	火	火1	火	サマランド森林遗迹(深)

编号	日文名称	中文名称	种族	能力	陀螺属性	出现地点
141	リザード	火恐龙	火	火2	火	サマランド森林遗迹(深)，需用水3熄灭岩浆后到达
142	リザードン	喷火龙	火	火3	火	剧情怪兽
143	コータス	火乌龟	火	火2	火	シクラ山洞(深)，需用火3融化冰块后到达
144	ガーディ	卡帝狗	火	无	火	GOGO团基地仓库
145	ウインディ	风速狗	火	火3	火	サマランド森林遗迹(深)；草原野生园
146	ラクライ	小电狗	电气	充电1	电气	サマランド森林
147	ライボルト	雷电狗	电气	充电2	电气	サマランド森林
148	ヘラクロス	怪力甲虫	虫	冲击3	格斗	サマランド森林(深)
149	マンキー	猴怪	格斗	粉碎1	格斗	サマランド森林(深)，需用冲击3后到达
150	オコリザル	火暴猴	格斗	粉碎2	格斗	サマランド森林(深)，需用冲击3后到达
151	アーボ	阿柏蛇	毒	无	毒	サマランド森林
152	アーボック	阿柏怪	毒	无	毒	ウインタウン森林
153	コンパン	毛球	虫	无	毒	サマランド森林
154	ケムッソ	刺尾虫	虫	无	虫	サマランド森林
155	カラサリス	甲壳蛹	虫	无	虫	サマランド森林
156	アゲハント	花蝶	虫	无	飞行	リングタウン出村森林(深)，サマランド森林
157	イトマル	绿蜘蛛	虫	无	虫	リングタウン出村森林
158	アリアドス	独角蛛	虫	无	虫	サマランド森林
159	フライゴン	莱依飞龙	龙	飞行3	地面	剧情怪兽
160	グライガー	镰刀天蝎	地面	切割1	地面	サマランド森林(深)；ウインタウン森林山路
161	ヘルガー	地狱犬	恶	火2	恶	サマランド森林遗迹
162	ナマケロ	懒人翁	普通	切割1	无	サマランド森林，需使用冲击从甲虫旁的树上震下
163	ヤルキモノ	过动猿	普通	切割2	无	サマランド森林
164	ケッキング	大猩猩	普通	粉碎3	无	サマランド森林遗迹入口
165	タツベイ	宝宝龙	龙	冲击1	无	剧情怪兽
166	コモルー	龙贝贝	龙	冲击2	无	剧情怪兽
167	ボーマンダ	血翼飞龙	龙	粉碎3	飞行	剧情怪兽
168	ルージュラ	红唇姐	超能	无	超能	シクラ山洞
169	ソルロック	日神石	岩	无	超能	シクラ山洞
170	ソーナンス	果然翁	超能	无	超能	シクラ山洞，需用粉碎2打破岩石后发现
171	サマヨール	木乃伊	鬼	无	鬼	シクラ山洞(深)
172	ウリムー	小山猪	地面	冲击1	冰	シクラ山洞(深)
173	イノムー	长毛猪	地面	冲击3	冰	シクラ山洞(深)；ウインタウン森林
174	ユキワラシ	尖头冰	冰	粉碎1	冰	シクラ山洞
175	オニゴーリ	鬼脸冰	冰	无	冰	シクラ山洞(深)
176	ゴニョニョ	噪音兔	普通	无	无	シクラ山洞
177	ドゴーム	重音怪	普通	无	无	シクラ山洞(深)
178	バクオング	爆音怪	普通	无	无	シクラ山洞(深)
179	ハガネール	大钢蛇	钢铁	无	地面	剧情怪兽
180	タネボー	坚果怪	草	冲击1	草	ウインタウン森林
181	コノハナ	顶叶怪	恶	风1	草	ウインタウン森林
182	ダーテング	木天狗	恶	风2	草	ウインタウン森林
183	シャワーズ	水精灵	水	水2	水	フィオレ神殿内院
184	ブースター	火精灵	火	火2	火	フィオレ神殿内院
185	サンダース	雷精灵	电气	充电3	电气	フィオレ神殿内院
186	エーフィ	光精灵	超能	无	超能	フィオレ神殿地下
187	ブラッキー	暗精灵	恶	无	恶	フィオレ神殿地下
188	エレブー	电击兽	电气	充电3	电气	ウインタウン森林GOGO团地下基地
189	マルノーム	吞食王	毒	无	毒	フィオレ神殿地下
190	ダンバル	合金臂	钢	冲击1	超能	サマランド森林遗迹(深)，需用水3熄灭岩浆、从塌陷地面落下后到达；ウインタウン森林GOGO团地下基地
191	メタング	双臂合金	钢	冲击2	超能	ウインタウン森林GOGO团地下基地
192	メタグロス	合金螃蟹	钢	粉碎3	超能	ウインタウン森林GOGO团地下基地
193	ヨーギラス	石青蛙	地面	切割1	岩石	ウインタウン森林山路
194	サナギラス	面具怪	地面	无	岩石	ウインタウン森林山路
195	バンギラス	巨甲	岩石	粉碎3	恶	ウインタウン森林GOGO团地下基地
196	チルット	小云雀	飞行	风1	飞行	ウインタウン森林
197	チルタリス	碧云龙	龙	风3	飞行	ウインタウン森林
198	プテラ	化石翼龙	岩	无	飞行	フィオレ神殿
199	ニューラ	狃拉	恶	切割2	恶	シクラ山洞(深)；ウインタウン森林
200	アブソル	灾兽	恶	切割3	恶	シクラ山洞(深)，需用火3融化冰块后到达
201	ガルーラ	袋龙	普通	粉碎3	无	ウインタウン森林，需粉碎3打破石墙
202	エンテイ	炎帝	火	火3	火	フィオレ神殿顶
203	ライコウ	雷皇	电气	充电3	电气	フィオレ神殿顶
204	スイクン	水君	水	水3	水	フィオレ神殿顶
205	レジロック	岩神柱	岩石	无	岩石	ウインタウン森林山路，需用2个粉碎3、1个水1、1个火3后到达
206	レジアイス	冰神柱	冰	无	冰	シクラ山洞(深)，需用火3融化冰块、粉碎2破坏岩石、伸长后到达
207	レジスチル	钢神柱	钢	粉碎3	无	クロッカトンネル洞穴(深)，需用2个伸长、1个切割2、4个粉碎3到达
208	カイオーガ	海皇牙	水	无	水	剧情怪兽
209	グラードン	古拉顿	地面	无	地面	剧情怪兽
210	レックウザ	天空龙	龙	无	飞行	剧情怪兽



尤歌朵拉同盟

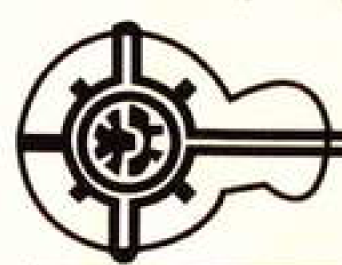
ユグドラ・ユニオン

◆Sting◆S・RPG◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

文 Kenyo 编 铭风

本作由制作过掌机名作《约束之地》的厂商Sting倾力打造，Sting的作品一向与其他游戏有较大区别，不以既存的系统为基础，而是做出独创性的创新，这正是其作品受到广泛好评的原因。虽然一开始会对本作独特的系统有点不适应，不过只要上手后，你就会深切体会到其中的乐趣，并为其高度的战略性而倾倒。本作256M的容量全部放在了画面的华丽度和内容的丰富度上，Sting称本作为"超越GBA机能界限的究极战略RPG"看来并非自夸。抱怨GBA现在没游戏可玩的玩家岂能错过？





系统篇

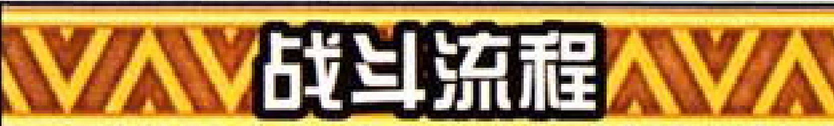
基本操作	
A键	决定
B键	取消，光标停留处按住可查看部队或地形信息
L键	调出战场菜单
R键	光标自动切换到己方角色
SELECT键	切换角色的信息显示，查看人物信息
START键	光标移到己方角色时选择同盟首领或进入战斗

战场菜单	
全体マップ	全局地图
ユニットリスト	查看所有参战部队
カードリスト	查看卡片
武器タイプ一览	查看武器相克性
地形一览	查看地形效果
オブジェクト一览	地图上的障碍物或设施
胜败条件	战役胜败条件
中断	中断记录，读取就会消失
ターン终了	回合结束

同盟

正如游戏标题里所写的，同盟(Union)是本游戏最重要的系统，也是整个游戏强调的主题：We'll Never Fight Alone。角色移动后，以该角色为中心可与周围的同伴结成同盟并进行连携攻击，最多同盟5人。男性角色同盟范围是"×"型，女性则是"+"型，覆盖范围都是2格。由于可攻击对象是与同盟首领邻接的敌方部队，因此同盟阵形的排列很重要。当己方被攻击时，敌人照样可以同盟并发动连携攻击。战斗时应尽量挑选同盟数较少的敌方部队，战斗时更为有利，能否灵活运用这种战术便是决胜的关键了。注意，攻击时人数不足方会循环战斗，比如3 VS 1，对方会连续出场3次，黄色表示减员设定，出场时减为半数，所以一个人打车轮战是很不利的。







出击准备画面时，可按十字键的左装备道具，道具后边的“? MAP”代表装备后可持续使用的有效关数，一旦装备如果MAP未减为0坏掉则无法更换其他道具，按L键可查看当前装备的道具。十字键右可用道具回复士气。

一回合内双方只能各攻击一次。同盟结成后便可进行攻击，主动攻击的一方能够进行突击。突击时有一定几率秒杀敌方首领，剩下的小兵会处于恐慌状态并暂时失去战斗能力，此时的攻击可以迅速击溃敌人达成“Critical Hit”。有些职业具有抗突击的能力，可以给予反击。不过就算是猎人这种使用弓箭的职业，也无法反击。

接下来便是白刃战，在此情况下双方进入乱战状态，可用十字键选择作战模式，往左持续按住是伺机模式（じっくりモード），防守型，升防降攻，积攒技能槽的能量；往右持续按住是勇战模式（いけいけモード），攻击型，升攻降防，会消耗技能槽的能量。如果此时画面上方的技能槽全满的话，就能使出必杀技。战斗画面时右下角随时间慢慢增加的是敌人的怒槽，分为通常、RAGE、MAX三种状态，到达RAGE或是MAX时攻击力会提升，MAX时敌人可使出必杀技。战斗画面下方的



大标记代表武器相性优势，从高到低排列顺序为，☆优秀，○较好，－普通，△稍差，×劣，下方有时还出现一个类似的小标记，那是魔法附加属性，某些角色在勇战模式时会额外附加，但如果对方对此属性免疫的话，那就不要使用勇战模式来作战。

本作的战斗没有削减敌人HP直至打倒敌人这种概念，让敌人消失的决定条件便是士气。某一方作战部队兵数为0时则分出胜负，不管敌方还是己方，战败的部队士气都会下降，士气降为0时这支部队便会从地图画面上彻底消失。士气高低对各项状态值的影响在战斗时也会很明显地体现出来，士气高的话，突击时发生必杀一击的几率也相应提升。

虽然同样是胜利，如果一次性给予敌人伤害越大的话，其士气下降的幅度就越大。胜利后得到的战斗评价就会越高。

过关后，MVP是该关活跃角色的奖励，如果过关回合数较少的话，状态值升2点，否则就是1点。N.V.这个状态值是角色的连胜勋章，影响王国军的声望，实际上没什么用。

战斗评价

有四个影响要素：部队生存数（每人数+10%，体型L的每人数+20%）、能力差（己ATK与敌ATK的星数差，1个大星+10%）、地形防御（敌方所在地形的防御百分数）、特别奖励。其中，特别奖励包括Head Alive（首领生存，+40%）、Critical Hit（+10%），还有一些特殊必杀技所达成的奖励，比率各不相同。由于战斗评价关乎战术卡的攻击力提升，应尽量获取高的战斗评价，评价差的话，甚至还会倒扣卡片攻击力。



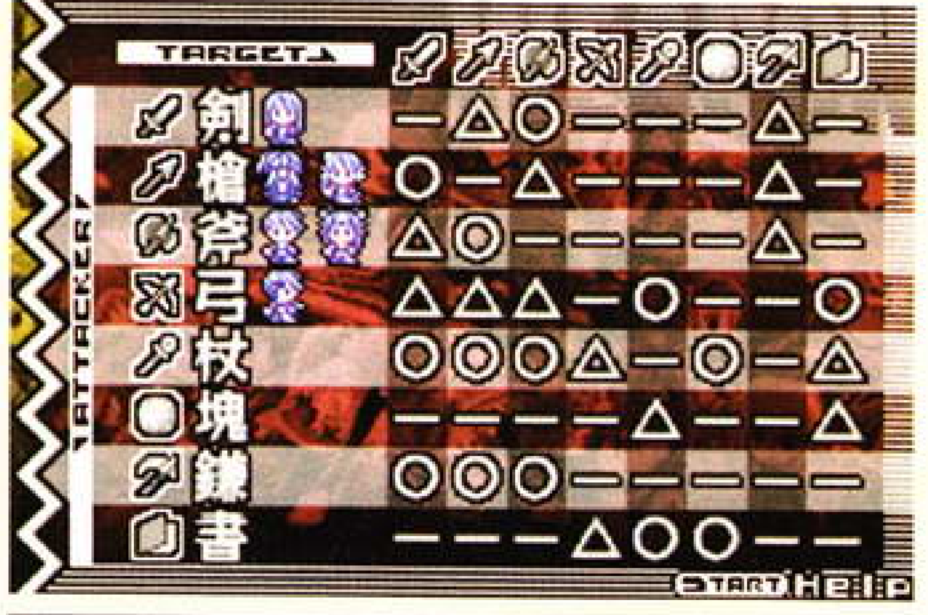
职业相克性

职业间的相克优势主要体现在突击时，

秒杀首领的几率提高且攻击伤害增大，白刃战时也有微弱优势但不明显。骑士移动时可穿过敌方部队。狮鹫骑士克制骑士、守护骑士；猎人克制狮鹫骑士；瓦尔基里和女主角克制巨岩人；魔法师克制骷髅战士。

武器相克性

左边为攻击方，上边为承受方。



ATTACKER \ TARGET	剑	枪	斧	弓	杖	块	镰	书
剑	—	△	○	—	—	—	△	—
槍	○	—	△	—	—	—	△	—
斧	△	○	—	—	—	—	△	—
弓	△	△	△	—	○	—	—	○
杖	○	○	○	△	—	○	—	△
块	—	—	—	—	△	—	—	△
鎌	○	○	○	—	—	—	—	—
書	—	—	—	△	○	○	—	—

START Help

战术卡



己方可使用的战术卡一共有30种，对战局起着举足轻重的作用，作战时应根据战场



中的一切影响要素制定战略。每回合作战前选择一张，会影响己方全体的移动力、攻击力以及必杀技种类。如果一场战斗中再没有卡片可以使用，就会被判定为败北。战术卡包括移动力（MOV）、攻击力（POWER）、适用武器（ACE）等要素，移动力基本固定，而攻击力在每次胜利后视战斗评价而提升。要注意一点，如果卡片MOV为8，那么让1支部队可移动8格；而让2支部队同时移动的话，每支部队平均只能移动4格。另外，ACE的武器标记与角色装备的武器一致是发动必杀技的必要条件之一，此类要求特定武器的必杀技还要发动者作为同盟首领时才能使出。

大部分必杀技的威力或效力=自TEC-敌GEN，TEC是武器熟练度，GEN为防御力。

必杀技发动方法：到达第2章第7战之后，战斗中技能槽全满时，会出现按键提示，有两类。一类是先按住B键蓄气，蓄满后再松开B键使出，蓄气速度慢的必杀技被打断的几率较大。另一类是按一次A键直接使出，这种通常为辅助类的技能。



卡片名	MOV	适用武器	发动条件	效果
グラヴィティカオス	9	斧	不限	暗黑属性攻击并使敌人处于咒缚状态，自TEC大于或等于敌GEN时成功
スティール	12	斧	米拉诺专用	盗取敌人装备的道具，自TEC大于或等于敌GEN时成功
チャリオット	9	枪	骑士专用	让敌人残余兵数变成与己方相同
シールドバリア	6	All	不限	发动中不会受到敌人的攻击伤害，效果持续时间短
マインドチェンジ	6	All	与对手相同职业和性别	让敌兵叛变成为己方战力
ミラージュ	4	All	白天限定	发动中自己与敌人的地形互换，效果持续时间普通
バンシーズクライ	8	剑	不限	让敌人的ATK变为1，效果持续时间普通
サンダーボルト	7	弓	不限	雷电属性攻击
ロックフォール	5	All	对手在荒野地形	落石物理攻击
フレイム	7	枪	不限	火属性攻击
レヴォリューション	10	剑	尤歌朵拉和瓦尔基里专用；己方只剩首领时	对首领以外的敌兵一击必杀
リフレッシュメント	3	All	白天限定	回复自身异常状态，成功率100%
フォーチュン	6	All	不限	发动中自己与敌人双方的LUK均与ATK互换，效果持续时间长
バニッシュ	7	剑	不限	神圣属性攻击
ブリザード	7	枪	不限	冰属性攻击，水精灵使用时变为ダイヤモンドダスト，将水冻成冰
サンクチュアリ	8	All	白天限定	复活己方倒下的兵，效力＝自TEC
メイクドール	11	杖	魔女专用	可召唤出巨岩人
ネクロゲート	11	杖	魔法师专用；夜间限定	可召唤出骷髅战士
メデューサアイ	9	弓	不限	让敌人处于石化状态，自TEC大于或等于敌GEN时成功
ポイズンブレス	10	块	骷髅战士专用	让敌人处于剧毒状态，自TEC大于或等于敌GEN时成功
アイテムブレイク	8	剑	剑士专用	可破坏敌人装备的道具，自TEC大于或等于敌GEN时成功
ブラッディクロー	9	弓	暗杀者专用；夜间限定	对敌首领一击必杀，自TEC大于或等于敌GEN时成功
ドラゴンキラー	8	斧	对手为龙系时	发动中对龙系的相性变为☆，效果持续时间普通
アースクウェイク	10	块	巨岩人专用	能够破坏2格内的石化和设施，威力＝敌残存战力的1/2，破坏成功率100%
ジハード	12	All	尤歌朵拉专用；己方只剩首领时	让敌人残余兵数变为1
キスオブデス	6	All	夜间限定	让敌人变弱己方变强，效果持续时间=7.77秒
アイヴィウィップ	5	All	对手在森林地形	藤条物理攻击
サンドストーム	5	All	对手在沙漠地形	沙尘暴物理攻击
マントラップ	5	All	对手在毒沼地形	泥沼物理攻击
エースガード	4	All	同盟首领专用	参加战斗的所有同盟成员遭到突击和反击时完全防御

公主的复国之旅现在开始！

序 位于大陆世界中央位置的范特洁尼亚王国，由继承了众神血脉的王家一族治理着，经过历代贤王的贤明治世，王国进入了繁荣安定的时代。但是，在第三十一代国王奥尔丁当朝的年代，王国遭到西北方龙之大地的布隆基亚帝国的年轻皇帝加尔卡撒所率领的精锐部队的疯狂侵略。自废除先帝之后，布隆基亚帝国近年来势力急剧扩张，兵精粮足，野心勃勃。在帝国军压倒性的攻势下，王国军节节败退，广袤领土逐渐被吞并，大量国民惨死于战火之下，幸存者沦为奴隶饱受蹂躏，后来国王在这场浩劫中也丧失了生命。



在王都陷落时，王女尤歌朵拉侥幸逃脱，她手中紧握着一把剑，那是范特洁尼亚王国代代相传的只有王国继承人才能持有的圣剑，是建国英雄用以开辟这片大地的传说之剑，拥有不可思议的力量。尤歌朵拉带着王国最后的希望，来到了大陆南端的边境之地诺论峡谷，邂逅了盗贼王米拉诺，他们并肩作战，拉开了王国解放战争的序幕……

Chapter. 1 怀着希望的逃亡者

第1战 盗贼之砦

胜利条件：击破所有敌人。

尤歌朵拉逃到了诺论峡谷的盗贼之砦，帝国的追兵也抵达了此地，为了逼迫躲藏的尤歌朵拉现身，他们放火焚烧盗贼之砦，此举引起了盗贼王米拉诺的强烈不满，于是盗贼团与帝国追兵展开了战斗。

如果之前开始选择了辅导模式，随进度会出现体贴的教学指导，现在还不能使用同盟系统和必杀技。

地图左上角可入手カチコーシャ。杀掉某些敌人后出现的惊叹号标记是战利品，敌人或者NPC到达该位置也能取走，如果过关则自动回收。



第2战 狼之口

胜利条件：前半战击破殷扎基；后半战到达右上方出口。

失去了住所的米拉诺，对帝国军的恶劣行径很是愤慨，于是决定帮助落难的王族后裔尤歌朵拉复国，作为交换条件尤歌朵拉复国后必须为他们筑建新的城砦。众人动身前往奥兰德平原打算与范特洁尼亚王国的骑士团会师，途中在狼之口遇上了殷扎基所率领的帝国军雇佣兵团的拦截。

由此战开始，画面上方出现了技能槽，并且可选择“伺机”或是“勇战”模式了，但依然无法使出必杀技。让米拉诺移动到右下方的集落可抢劫到毛皮，此战建议让尤歌朵拉练级。

打败殷扎基后，左上方出现里昂骑士团的8支重骑兵增援，双方实力悬殊，毫无胜算，全员移到右上角的出口紧急脱出。米拉诺的盟友琪丽尔及时出现，将狼之口炸毁堵塞，阻断了骑士团的追赶。



第3战 奥兰德西部

胜利条件：前半战全员与杜兰会师；中场击破所有敌人；后半战打倒雅吉娜。

王国军骑士团与帝国军的宫廷魔法师艾乌迪率领的追击部队在奥兰德平原展开了激战，大部分骑士阵亡，现在只剩下杜兰还在顽强抵抗，但看样子很快就会遭到全灭的命运。

先让米拉诺去与骑兵战斗，骑兵灭得差不多了再去挑战左边的魔法师，不过只有突击才会稍占优势，尤歌朵拉只能做后勤了。中央的一个骑兵以及艾乌迪均有士气保护（降到1就会自动回复），不会死亡，所以想全场清空是不可能的。

两人到达杜兰身边会师后，敌方魔法师出现不少援军，此战开始可以使用同盟系统。己方所在处左上方有一格无法移动到的位置，该格位置的左边和右边能分别找到トラップ和ココリの实。由于杖克制剑斧枪，与艾乌迪战斗时活用3人同盟并且突击才比较容易取胜。最后与雅吉娜对决时，也是同样方法。

第4战 奥兰德东部

胜利条件：前半战制压第一砦；中场制压第二砦；后半战制压第三砦。

与杜兰会师的尤歌朵拉复国信心大增，再次扬起范特洁尼亚王国的白凤旗帜，众志成城扭转了劣势，趁势击退了帝国军的追兵，使得其阵脚大乱，停止了追击。然后众人向防守薄弱的奥兰德东部的帝国军补给据点进军。

前两战的制压没什么难点，后半战最好在夜间尽快搞定弓箭手，白天即使有武器克制，被突击时也会十分不利。

顺带说一下本关隐藏道具三本帝国兵法

书的位置，前半战：守卫队长上一格；中场：守卫队长右下一格。后半战：守卫队长右上一格。还有个四叶草的位置是随机的。

Chapter. 2 迷失的日子

第5战 罗尔卡湖畔

胜利条件：打倒依茜奴。

破坏了敌方的补给据点，帝国军的追兵远征奥兰德变得困难了，虽然暂时没了后顾之忧，但是帝国军据守在南部王都的军队依然固若金汤，夺还王都似乎遥不可及。为了增强己军的实力，众人前往一直以来的邦交友好国水之民居住的恩培利亚公国，经过边境地罗尔卡湖畔时遇到了袭击当地居民的水之民依茜奴率领的人鱼军团。

由于依茜奴处于有利地形，最好让米拉诺单独战斗，利用斧克枪的特性比较容易取胜，同盟的话其他部队很可能战败。

第6战 福艾利纳斯湖畔

胜利条件：前半战解放湖畔之町维拉斯；后半战打倒吉尔薇。



为了查明水之民袭击人类的真相，并且请求恩培利亚公国的援助，众人向水之都艾利泽进发，途中发现了水之民与山贼团联合掠夺湖畔之町的恶行。

山贼头奥尔特卡在双方小兵全灭时会使出一骑讨，必赢，要小心。

从町中长老处了解到水之民的“转生石”被盗走导致无法转生永续生命，为了使用不老不死的秘术，需要人血，所以才袭击人类，而此事件可能是帝国军在暗中策谋引发的。

果然不出所料，吉尔薇的暗杀部队作为增援出现了，帝国军的目的就是让水之民一族走向灭亡。过关后水精灵涅查加入，请求帮忙寻找转生石，以后有些隐藏道具在水中，需要她才能取到。

第7战 水之都艾利泽

胜利条件：前半战架桥成功；后半战打倒艾美罗妮女王。



在湖畔之町的一战，众人了解到帝国军的真正目的后，决定前往水之都艾利泽向女王解释整件事情，化解这场争斗。

此战终于可以使用必杀技了，压抑了这么久，华丽地用个痛快吧，不过不能关掉动画实在很不方便。关于盗贼的必杀技，其实不用刻意去偷BOSS级敌人的道具，除非是有士气保护杀不死的那种。打倒时他身上的道具会作为战利品掉在地上，只是有被夺走的危险性罢了。而非BOSS级敌人则是一定几率掉落。

要特别注意的是，如果水之民使出必杀技将湖水冻成冰，注意看准时间，不要在冰上逗留太久，两回合后冰会融化，非水系的角色会瞬间死亡。

成功架桥后，过两回合左上方会出现帝国军赏金猎人米泽尔的两支援军。

第8战 黑蔷薇首领

胜利条件：前半战破坏所有的巨岩人；后半战打倒魔剑士拉塞尔。

艾美罗妮女王为了牺牲的子民，不肯妥协，最后还是付出了生命，恩培利亚公国灭亡在王国军手中了。补充物资后众人打算从险恶地势的雷尼西山脉向帕尔缇纳王都靠近，以避免被帝国军发现。在途中遇上了白蔷薇军对黑蔷薇军的一场侵略战，他们的首领罗莎莉和罗斯威尔师出同门，对魔法的研究都

相当了得，却各踞一方，水火不容。

第 2 回合下方会出现之前的两支赏金猎人援军，左上的罗莎莉有士气保护，成功偷了道具之后就不要管她了。

破坏所有巨岩人后左上方出现五龙将之一的魔剑士拉塞尔率领的帝国军增援，看来还是帝国军在挑拨白蔷薇军和黑蔷薇军的战争。拉塞尔军团使用的必杀技是破坏身上的道具，相当麻烦。如果之前不让巨岩人毁坏两个村庄的话，此时再去访问村庄可得两个道具。

现在罗莎莉已经没有士气保护，建议先同盟集中搞定她，不然让她与拉塞尔联手就难对付了。而罗斯威尔会使用魔炮地图兵器削减敌全体士气。

第9战　白蔷薇首领

胜利条件：前半战让巨岩人破坏所有桥梁；后半战打倒黑骑士里昂。



罗莎莉觊觎罗斯威尔的魔法炮兵器的强大力量，才联合帝国军发动了侵略。两股势力结合的危机感让尤歌朵拉很不安，于是作为说客去白蔷薇军领土和罗莎莉谈判，罗斯威尔却带着大队人马趁着夜色偷袭白蔷薇军以报一箭之仇。

第2回合解决骷髅战士后，右上方赏金猎人米泽尔再次登场。巨岩人破坏桥梁之前，确保己方非水系的角色全部过桥，否则无法发挥整体战力。

原来罗斯威尔也有帝国军的帮手，里昂出现后，罗斯威尔会解除士气保护，如果先杀掉里昂，罗斯威尔会迅速撤退，而罗莎莉会使用魔炮削减敌全体士气。

第10战　威林赫尔兹

胜利条件：前半战解放中立都市玛维尔，后半战杀掉罗莎莉或者罗斯威尔。



经过偷袭事件，黑白蔷薇双方的矛盾更深了，两个首领为了夺取更大的魔力，不肯停战和解，大规模的决战一触即发。在决战地威林赫尔兹，夹在中间的中立都市玛维尔眼看要被双方的魔炮轰至焦土。

击退山贼团解放中立都市玛维尔后，分支路线出现，杀掉罗莎莉得到战术卡アースクウェイク，进入第11A战；杀掉罗斯威尔得到战术卡ポイズンプレス，进入第11B战。此关切勿同时向双方进攻，被双方的魔炮同时轰炸，士气再多也不够用。建议选择11A路线，罗斯威尔在夜间的移动状态是各一格瞬移型，可以到达一些没有连通的地方。以后在第26战死之大地可用他来取得屠龙的战术卡。

第11A战　黑蔷薇首领

胜利条件：前半战与罗斯威尔会师；后半战让罗斯威尔移动到黑蔷薇馆。

先前协助罗斯威尔的里昂是也是五龙将之一，打算趁黑白蔷薇争斗时渔翁得利，现在白蔷薇大势已去，遂占领了罗斯威尔的会馆，打算一举剿灭蔷薇族。

左边的狮鹫骑士爱密莉欧有士气保护，剧情后会撤退。与罗斯威尔会师，并且砍掉里昂属下所有杂兵后，吉尔薇援军出现，只有杀掉她，里昂才会解除士气保护。过关后罗斯威尔加入，可入手此路线限定的战术卡ジルヴァネクロゲート和ポイズンプレス。

第11B战　白蔷薇首领

胜利条件：前半战与与罗莎莉会师，后半战让罗莎莉移动到白蔷薇馆。

拉塞尔率领的骑士团原先协助罗莎莉也是别有居心的，现在看到黑蔷薇大势已去，遂占领了罗莎莉的会馆，夺取了魔炮的力量。

之前入手黑耀石未使用的话，可在左上角的村庄打造成ブラックフランド。与罗斯

威尔会师，并且砍掉拉塞尔属下所有杂兵后，吉尔薇援军出现，杀掉她拉塞尔才会解除士气保护。过关后罗莎莉加入，入手此路线限定的战术卡アースクウェイク。

Chapter. 3 帕尔缇纳电击战

第12战 山贼之砦

胜利条件：打倒奥尔特卡。

威林赫尔兹一役终结后，为了夺回王都帕尔缇纳，众人往守卫较弱的北面夫拉姆地带进军，而必经之路是地势险恶的雷尼西山脉，奥尔特卡山贼团的营寨就驻扎这里。

此处的投石器，如果在攻击者的同盟范围内的话，战斗时会给予对方伤害，不过要主动攻击时才有效。第3回合右下方出现赏金猎人米泽尔援军，建议盗取其身上的道具，因为掉落的几率不高。

第13战 雷尼西山脉

胜利条件：前半战等待浓雾出现；后半战全员到达出口。



歼灭了山贼团的王国军登上了雷尼西山脉，但是帝国军早已在此布下大军埋伏，狭小的山道中，山贼团的残党又封锁了退路，前后夹击。只有等待山里气候的变化，在浓雾的掩护下撤退。

如果选择的是11B路线，此战的通路不会与左上的帕尔杜斯大将军以及右上五龙将之一的艾依姬娜直接连通，比较容易过关。11A路线的话，要有进行苦战的心理准备。不管选哪一路线，等至第8回合会发生剧情出现浓雾，此时出现新的道路，右上角尽头可找到オーガニウム。

第14战 鲁纳米那山顶

胜利条件：前半战制压鲁纳米那山顶；后半战追击敌传令部队。

避开了帝国大军的埋伏，王国军抵达鲁纳米那山顶，此处的守备比较弱，可乘机夺取据点。

制压鲁纳米那山顶后敌传令部队出现，不要让她们从左上逃掉了，可利用此处的两台投石器杀敌，建议让骑士穿过去堵住退路。

第15战 夫拉姆壳仓地带

胜利条件：打倒殷扎基。

王国军到达了帕尔缇纳王都北面的夫拉姆壳仓地带，守护这里的是宫廷魔法师艾乌迪和雇佣兵殷扎基。与守护南部奥兰德地区的战力相比，此处较为容易攻破。王国军悄悄接近，于帕尔缇纳北面开始了收复战。

艾乌迪一开始就退入城布置防守，打倒殷扎基之后，全员到达指定位置即可。由此战开始可以使用同盟范围连锁重叠效果，也就是说，除了同盟首领原先的同盟范围之外，非同盟首领的同盟者能以自身为中心再增加一格的同盟范围，形成更广阔的覆盖面积。

第16战 帕尔缇纳北部

胜利条件：前半战打倒爱密莉欧；中场干掉艾乌迪夺取炮台；后半战杀掉里昂。

突破北门的王国军进入帕尔缇纳之后，援军爱密莉欧飞越城墙，从背后进攻王国军，阻止进一步攻城，并拖延时间，等待帕尔杜斯大将军的回归大本营。另一方面，里昂已带着精兵在王都严阵以待，艾乌迪着手准备的炮台已经布置妥当，形式对己方十分不利。

此战一开始要回复出击者的士气，保证在充裕的程度。打倒爱密莉欧之后胜利条件要求全灭敌人，不过左边的黑骑士是无敌的，



兵数为1时一切伤害无效。己方所有参战角色都被魔炮轰炸过一次后（魔法师可以不用干掉都行），派一支部队与黑骑士交战一次，然后下一回合己方会出现增援琪丽尔。单靠她一人之力无法杀掉艾乌迪，因此其他人移到右下角利用同盟范围连锁来帮忙打。

第17战 帕尔缇纳南部

胜利条件：前半战打倒帕尔杜斯；中场干掉吉尔薇死守炮台；后半战杀掉加尔卡撒。

具有军神之称的帕尔杜斯大将军回到帕尔缇纳南部备战，迎击王国军，炎帝加尔卡撒驾临南门，亲自指挥战局。

全力击倒帕尔杜斯后，上方炮台处出现吉尔薇援军，让琪丽尔移到左下角，照样利用同盟范围连锁来打。成功保住炮台后，加尔卡撒的亲卫队出现，主将艾依姬娜身上有葬送剑。加尔卡撒职业是龙骑士，武器为镰，克剑斧枪又不会被其他武器克制，而且他的必杀还能打碎己方的技能槽，很难对付。此战不可大意，谨慎制定战略，先让炮台削减部分士气，再上前看准机会使用必杀。

第18战 玛奇纳之桥

胜利条件：移动到指定位置。

在帕尔杜斯大败的帝国军开始撤退，眼见加尔卡撒受伤逃走，尤歌朵拉复仇的心熊熊燃烧，提着圣剑追赶了上去。杜兰留守王都，其余将领担心尤歌朵拉的安危也都紧随其后，在玛奇纳之桥双方展开二度交战。

一开始的几个回合都是尤歌朵拉被活捉的强制剧情，桥被炸断，己方援军无法前往救助。等尤歌朵拉战死（也就是被捉了），下方会出现古代魔法师尼西亚援军，他的兵全部有士气保护。尼西亚的必杀技比较华丽，但是有一定几率发生死机现象，要注意。等待两个回合，加尔卡撒顺利脱出之后发生剧情，尼西亚叛变杀掉所带的兵，然后莫名其妙自杀。出口右上一格可找到映见の手镜。



Chapter. 4 被囚禁的王女

第19战 卡洛那郊外

胜利条件：前半战打倒殷扎基；后半战让米拉诺潜入牢房。

为了救出尤歌朵拉，王国军向囚禁地牢塔出击。听闻王国军来袭，艾乌迪配置了炮台，和殷扎基紧守正门。

歼灭了殷扎基的佣兵部队之后，艾乌迪关闭了城门。有个奇怪的人来说会做内应，半夜悄悄打开另一扇城门，让米拉诺换上帝国军的军服。由于要等到夜间，最好让各部队分散，免得被炮台集中轰炸。城门打开后，不要让米拉诺接近敌人，否则会被识破伪装导致任务失败，让其他人来杀掉挡路的敌兵。

第20战 牢塔内部

胜利条件：找到囚室和出口。

囚室的探索方法，是到达特定位置后，下一回合触发剧情出现新的通路。位置顺序为顶上，左下角，左上角。看守者艾依姬娜现身，识破了米拉诺的伪装。囚室中的女性是拉塞尔的未婚妻，拉塞尔原是王国军的战士，加尔卡撒俘虏了他，将他未婚妻作为人质，拉塞尔被迫为帝国军效命，看来有机会可以说得他。最左和最右一格、以及中央四格连通的位置可找到三个隐藏道具。救出女性往右边尽头探索可继续深入，找到出口。

第21战 亚木特拉姆广场

胜利条件：到达卡洛那城门，或者打倒殷扎基和拉塞尔。

在牢塔遍寻不到尤歌朵拉的踪迹，只得将目标投向卡洛那城，而必经之路亚木特拉姆广场由拉塞尔重兵把守。

在下方可找到武器库钥匙，以后发现隐藏武器库时可使用得到道具。干掉拦路的杂兵，让米拉诺接近拉塞尔就可成功说得他，叛

变的拉塞尔会将敌方全部歼灭。



第22战 卡洛那城

胜利条件：前半战解放中枢都市罗扎米尔；后半战打倒加尔卡撒。

在卡洛那城的中心，加尔卡撒布下大军严阵以待。没什么需要注意的，沿路直杀就是了。加尔卡撒的LV比之前降低了，杀掉之后才发现是影武者，难怪这么容易对付，看来这是加尔卡撒拖延时间的战术，听说尤歌朵拉被带往东边的死亡之地，那是行刑的场地，看来解救尤歌朵拉刻不容缓。

第23战 玛尔杜可南西部

胜利条件：移到指定出口或全灭敌人

王国军开始了往东方远征的旅程，前往死亡之地要经过玛尔杜可之森，帝国军在此处藏有伏兵。往上方直走可遭遇帕美拉，战胜入手战术卡フォーチュン。此后有两种前进方法，一种是与敌军接触，之后地图全开，解决所有敌人，之后进入第24战；另一种是不让敌军发现，悄悄移到指定地点（旗帜处），继续深入可进入隐藏关第23.5战。



第23.5战 玛尔杜可北东部

胜利条件：救助库尔斯并到达指定出口。

救助被赏金猎人追杀的库尔斯，然后帮他夺回住所，帝国军援军出现后，有士气保护，移动到指定地点脱出，过关后他会加入。



第24战 玛尔杜可北东部

胜利条件：移到指定出口或全灭敌人。

跟前一关的前进方法差不多，左上角有艾依姬娜的伏兵，想练级的话就战斗吧，艾依姬娜身上有血濡れのレイピア。

第25战 悲叹之谷

胜利条件：全员到达指定出口。

穿出玛尔杜可森林，王国军终于抵达死亡之地的入口悲叹之谷，此处两面峭壁，地势险恶，正是埋伏阻击的绝佳圣地。不要急着到指定地点，移到右边尽头引出所有伏兵，打倒艾密莉欧之后，过两回合引发剧情，敌军中艾蕾娜发生叛变，攻击里昂，里昂逃离战场，吉薇尔意欲清理门户。己方援军琪丽尔出现，只要移到艾蕾娜旁边即可成功救下，不过她暂时还不会加入。

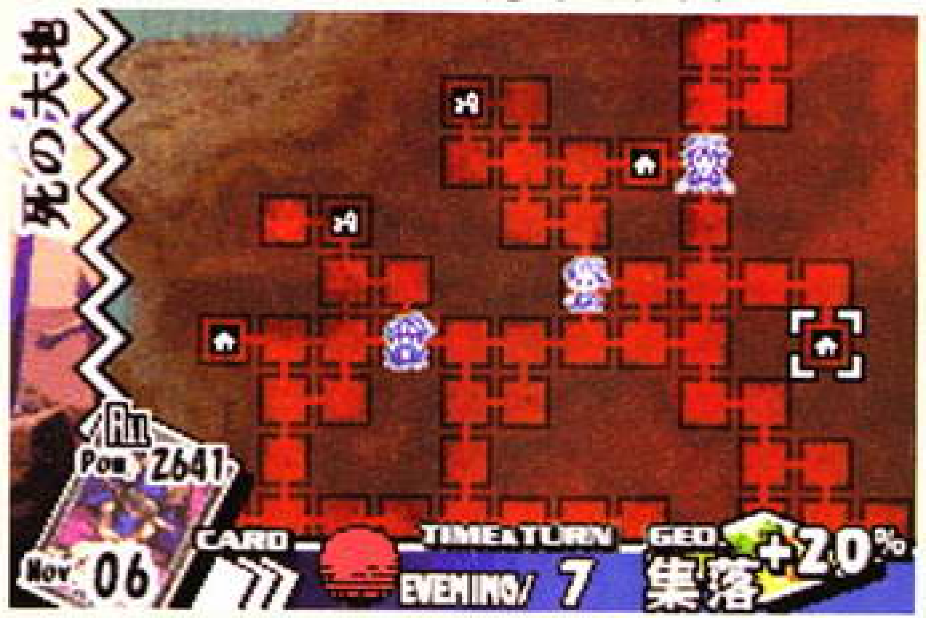
第26战 死之大地

胜利条件：在村庄收集足够情报并且全员到达指定出口。

托艾蕾娜背叛敌军的福，王国军顺利杀出帝国军的包围网，抵达死之大地，在这片阴风阵阵的幽暗之地，帝国军也驻扎了不少军力，整装待战迎接王国军的到来。

本关主要任务是开通隐藏的通路发现村庄，并访问村庄收集足够情报，位置一共有三处，参见图片中角色的位置，中间一处的村庄访问之后便可出现指定出口。最上方村庄的右下2格有隐藏道具。如果同伴中有罗斯威

尔，夜间的移动时可瞬移到左上方单独一格没有连通的地方取得屠龙的战术卡。



▲图中角色的位置就是开通隐藏通路必须到达的地点。

第27战 赎罪之门

胜利条件：前半战救回艾蕾娜；中场制压巴尔达克砦；后半战打倒里昂。

从情报得知赎罪之门的入口就在死之大地的东面，然而赎罪之门有里昂的重兵把守，巴尔达克砦也有爱密莉欧配置不少了军力，叛徒艾蕾娜正被他们围攻。

救回艾蕾娜她会暂时加入，艾蕾娜原是里昂的妹妹，为了阻止里昂屠杀无辜民众而加入暗杀部队伺机制止，无奈里昂一意孤行，现在只好大义灭亲了。与爱密莉欧和里昂的军队交战时尽量利用附近的投石器给予伤害，或者避开其范围，最右边的村庄可入手战术卡キスオブデス。

第28战 加列昂监狱

胜利条件：前半战救回尤歌朵拉；后半战全员逃到指定出口。

王国军终于抵达了囚禁尤歌朵拉的加列昂监狱，本关琪丽尔不能参战，右边尽头处可找到古旧的八音盒。救下尤歌朵拉之后，加尔卡撒带着皇骑兵追击，这些兵都属于龙系，使用武器镰。加尔卡撒似乎得到了强大的力量，状态为HIGH，每回合士气自动回复，如果实力不够就不要妄想偷他的道具，按原路逃走算了。艾依姬娜援军突然赶到封锁了退路，她们均有士气保护，后边又有加尔卡撒紧追不舍，两边无敌军团的夹击让人几乎崩溃。这一战难度相当高，只能使出浑身解数死撑，士气非常重要。对付加尔卡撒的全族灭亡必杀技有个技巧，就是用那种按A键的辅助类必杀技，当看到他怒槽快满时，马上发动可以打断出招。坚持几回合后援军艾蕾娜赶到，让她走到高台进行阻击，成功逼迫艾依姬娜部队撤退，让出通路。

Chapter. 5 光影交错中的罪恶与真实

第29战 尼鲁尔多沙漠北部

胜利条件：前半战解放拉依涅之町；后半战击破蛮贼王并到达索涅塔之町。

加尔卡撒在加列昂监狱解除了魔龙的封印得到了强大的力量，为了对抗这种邪恶之力，必须释放栖宿于圣剑中的神秘力量，而尤歌朵拉要成为正统的王者才有资格继承。当务之急就是到圣地贝尔赫姆举行戴冠式，正式登上范特洁尼亚王国的王位。圣地贝尔尼赫在姆鲁尔多沙漠北部美利亚教国的国土内。

沙漠地形里，行动非常不方便，大部分队伍只能前进一格。左边尽头处救了一个口渴的水精灵可得道具奖励，水里能找到光之石。蛮贼王出现后，己方援军琪丽尔也及时赶到，用她移动就方便多了。

第30战 尼鲁尔多沙漠南部

胜利条件：前半战解放交易都市；后半战击破蛮贼王并到达。



沙漠里最大的都市欧亚西斯正遭受蛮贼团的袭击，由于美利亚教会的腐败，原先维护正义的教会骑士团已解散，而负责此处治安的教团军却不见踪影。另一方面，帝国军爱密莉欧的空中部队不知何目的也抵达了此处。

爱密莉欧第一回合就撤退，如果想偷道具要派琪丽尔堵住她的退路。后半战的蛮贼王全军处于兴奋状态，只要杀掉那个守护神，他们就不能自动回复士气了。然后从侧边接近蛮贼王，引诱小兵自己上前送死。把小兵消

灭得差不多了，再一拥而上群殴蛮贼王，争取在一回合内搞定，避免他用三支炮台反击。

第31战 宗教都市群隆巴尔迪亚

胜利条件：前半战击倒吉薇尔；中场让歌顿移动到左上的教会；后半战击倒玛尔缇姆。

穿过沙漠进入美利亚教国土，由于教会内两派阀势力之争，帝国军趁机围攻神圣都市，而原教会骑士团美利亚十字圣军的歌顿正全力抵抗，但明显处于劣势。琪丽尔先行一步控制了炮台，随后赶来的王国军开始投入救援战斗。

击倒吉薇尔之后，左上方出现搜索教皇的援军爱密莉欧。用琪丽尔可以探索到左上方村庄右下角有废墟，再让尤歌朵拉前往就能发生特殊剧情（不过没什么特别作用）。主要任务还是让歌顿移动到左上的教会，由于沙漠里一次只能前进一格，剩余卡片数一定要足够。剩下的玛尔缇姆用尤歌朵拉的神圣属性很容易解决。

第32战 圣梅里亚塔教会领

胜利条件：前半战击倒尤贝隆；中场让教皇和尤歌朵拉到达圣地；后半战杀掉加尔卡撒。

救出了教皇，王国军前往称为圣梅里亚塔的圣域地区，现在由尤贝隆一派看管，暗杀者亚玛雷乌斯和大司教玛尔缇姆是其得力主将。

本次战役难度相当大，亚玛雷乌斯和尤贝隆的必杀技非常可怕，一旦中招会石化无法再战斗，米拉诺有免疫石化的能力，用他就不用担心了。杀掉尤贝隆右下方出现HIGH状态的加尔卡撒军团，跟加列昂监狱那战一样，也是不死身，把歌顿撤回，其余主力上前死守。过两回合教皇和尤歌朵拉出现，待他们进入圣地，加尔卡撒突然身体不适，此时不再有士气保护，可以集中力量灭掉他了。



Chapter. 6 圣剑的神秘力量

第33战 圣地贝尔赫姆

胜利条件：打倒蔷薇首领。

教皇和尤歌朵拉进入圣地进行戴冠仪式，但是这片禁地却闯进了不明的敌人，竟然是之前杀掉的蔷薇首领的灵魂（罗莎莉和罗斯威尔其中之一，按选择路线的不同，出现杀掉的那个）。渴求拥有强大魔力的欲望使他进入了此处，尤歌朵拉只好净化他的灵魂。左上方、右下角尽头有隐藏道具。

第34战 纳哈特祭坛

胜利条件：打倒艾依姬娜。

庄严的戴冠仪式终结之后，艾依姬娜孤身一人杀进了祭坛，教皇被刺成重伤。获得圣剑神秘力量却不会运用的尤歌朵拉，在艾依姬娜的挑战下，终于觉醒了，赶快试试专用必杀技的效果，果然威力惊人且无比华丽。



Chapter. 7 魔龙沉眠的大地尽头

第35战 卡诺萨街道

现在尤歌朵拉有圣剑的力量在手，已不再畏惧加尔卡撒，为了终结帝国军的野望，是时候发动进攻了，最初的目标就是依舒纳特要塞。此要塞以强大的防守力而闻名。察觉了王国军的意图，帝国军的几员主力大将都早已调动兵力到要塞前的卡诺萨街道防守。

胜利条件：突破正门。

本关的胜利条件很会骗人，帕尔杜斯全军兵数为1时无敌，让人误以为要尤歌朵拉使用刚得到的专用必杀技ジハード才有效，实际上，就算杀掉了，还有士气保护。正确方法是让部队到达炮击范围内，挨上几炮之后就会发生剧情，由于攻不下城而撤退。

第36战 要塞南门前－迂回山道

胜利条件：到达指定地点。

要塞正门火力强大，突破异常困难，王国军只得从列古那之丘暂时撤退，众人采取兵分几路从后方潜入要塞内的计策。本关依然是逃走，敌人还是无敌的骑兵团，米拉诺和艾蕾娜必须晚上才可移动（每3回合移动1次），因此需保证士气的充足。

第37战 迂回山道－水门

胜利条件：到达水门。



尤歌朵拉在要塞正门吸引敌人注意力，缪拉诺和艾蕾娜的别动队从山道潜入向要塞的水门方向袭击。在山道遇到吉薇尔的暗杀部队，行踪暴露，还好及时灭掉了她没让她通风报信。吉薇尔的军团蓄满怒槽就会使出暗杀术，要当心。几回合后己方援军琪丽尔会出现。

第38战 依舒纳特要塞内

胜利条件：前半战全员会师；后半战击破所有敌人。

王国军的水门攻略战术果然有效，城墙在水流的冲击下崩坏，敌方阵脚大乱，元气大伤，只能维持基本的守备态势，现在已经没有谁可以阻挡王国军前进的脚步了。

全员会师后，去打倒爱密莉欧并到达该城市，然后帕尔杜斯会下令打开修罗门迎敌，这样就能将他们一网打尽了。



第39战 往布隆奇亚的大门

胜利条件：打倒帕尔杜斯。

灭掉爱密丽欧的部队，再乘势突破了修罗门，依舒纳特要塞内陷落。帝国军被迫退守最后的阵地布隆奇亚的大门，败走的主将吸取了教训，形成了钢铁一般的盾防线。

右上的门的右上一格可找到道具图鉴。解决杂兵，终于要与军神进行最终对决了，让尤歌朵拉的无敌专用卡出场，再配合杀骑士枪，瞬间搞定。胜利后从琪丽尔处入手战术卡マントラップ。

第40战 巴尔多之丘

胜利条件：占领罗那利斯城。

王国军突破布隆奇亚的大门进入帝国军城内，城内居民因不满侵略群起发抗，以卡南和莫妮卡为首的部队就分守两个城砦。过几回合爱密莉欧会从左下角赶来助阵，处于HIGH状态。

第41战 德洛米诺斯湿地带

胜利条件：击破所有敌人。

帝国军向外宣传王国军此举是侵略战争，众多国民奋起反抗，在德洛米诺斯湿地带，王国军又遭到了帝国义勇军的伏击。泥沼地形中每次只能移动一格，并且受到士气伤害，如果有地形无效或者回复士气的道具建议装备。爱密莉欧是加尔卡撒最后一个龙将了，在本关终于完成了战死的使命。





Chapter. 8 布隆奇亚决战

第42战 凯旋门

胜利条件：击破所有敌人。

矗立在帝都前的巨大凯旋门，自建国以来还没有侵略者能突破此处，加尔卡撒率领的精锐部队，再加上艾乌迪的无敌炮台，是铁壁堡垒的象征。

一开始让去让炮台轰几回合，之后援军琪丽尔出现，为了让己方能够顺利前进，琪丽尔用自己的身体堵住了炮台自爆，引发了巨大的爆炸，敌人大部分被炸伤逃走，凯旋门大开，剩下的虾兵很容易对付了。

第43战 帝都法列亚维尔克

胜利条件：击破两名战乙女。

负伤的主将逃入布隆奇亚城内，加尔卡撒关闭了城门，往帝都送入了一对双生的战乙女鲁茜爱娜和艾依姬娜阻挡王国军的步伐。

这两名双生的战乙女，打倒任何一个，另一个都会撤退并且变成HIGH状态，每回合士气全回复，用最强的角色配以最强卡片一鼓作气击破吧。

第44战 布隆奇亚城

胜利条件：打倒加尔卡撒。

城内，加尔卡撒已经备好精锐军力等候多时，一开始便是激烈的交锋，尽快用强力卡杀出一条血路接近加尔卡撒，再用尤歌朵拉的专用必杀技秒他，虽然他不能回复士气，但持久战对己方极为不利。成功击破后，目标转为战乙女，几回合之后加尔卡撒再次杀出，从背后袭击。杀掉战乙女之后1回合，魔龙觉醒。加尔卡撒身体内流着的魔龙的血，力量觉醒而变身，除了样子有型一些，实力却比变身前低了，晕。由于每回合魔龙均会喷出火焰让士气下降，所以要尽快击破，不用手下留情，华丽地终结他吧。

第45战 魔龙布隆加的房间

胜利条件：杀掉加尔卡撒。

加尔卡撒哪是甘心失败的人，带着最后的野望，前往魔龙布隆加的房间打算复活它，尤歌朵拉提着圣剑紧追其后。由于只有3回合，选择最强的卡片，专用必杀技ジハード是一定要用的。



Chapter. 9 战斗安魂曲

第46战 失乐之地安卡尔吉亚

胜利条件：打倒琪丽尔。

歼灭了布隆基亚帝国，长久以来的战争终于划上了终止符。突然布隆奇亚南方一座巨大的岛屿浮上了海面，一股强大且不可思议的力量与圣剑产生了共鸣。

在圣剑的引导下尤歌朵拉到达失乐之地安卡尔吉亚，发现是琪丽尔的灵魂，似乎有人在控制着这个怨魂，导致无法进行净化。



第47战 大神殿

胜利条件：打倒尼西亚。

在凯旋门战败的琪丽尔的灵魂已被堕落天使尼西亚操控，原是布隆基亚帝国参谋的他，抱有向神族复仇的决心，静待机会反击。为了解放琪丽尔的灵魂，为了阻止神界战争，尤歌朵拉来到了尼西亚所在的大神殿，正式向尼西亚宣战。中央的湖中可找到转生石。

第48战　天堂之门

此处是结局A和结局C的选择之地，具体方法如下。



结局A：等价交换。不去挑战天使，回大神殿归还圣剑，然后天使会送给你手上的杖，自此世界安定繁荣。

结局B：魔龙再临。在第45战时，加尔卡撒去复活魔龙的时候不要阻止他，让他走到指定地点，然后魔龙就会复活，世界变成炼狱。

结局C：神界战争。不听从天使劝告，不归还圣剑，直接去挑战天使。天使士气为2万，只是不直接显示出来，而是用？？？？表示，天使对所有攻击型技能魔法免疫，而且是不死身，但是攻击还是会削减其士气，慎重挑选最强的角色和最强的卡片去挑战吧。轮流攻击坚持10个回合以上，待其士气降为1，并且她胜利时说的话语是“残念”时，此时天使的状态会发生变化，AS FIELD变成S FIELD，这下就可用尤歌朵拉的专用必杀技ジハード斩立决了。







文 雷伊&马修

一骑当千！二度进化！三国无双！

也许是去年年底的《激·战国无双》在各方面均太让人满意了，刚接触这款《真·三国无双 二度进化》时并未觉得其有什么过人之处，甚至对过关后依然不保留人物等级的设定颇有微辞。但这毕竟是一款由ω-Force亲自打造的《无双》作品，随着游戏时间的推进，那种《无双》所独有的魅力也开始渐渐显露出来，畅快淋漓的战斗、前所未有的丰富收集要素……最后，时间见证了一切！这不仅是一款《无双》作品，更是一款好玩的《无双》作品！

真·三国无双 二度进化
真·三国无双 2nd Evolution
◆Koei◆ACT◆2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆5280日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP

各模式简介

无双モード

无双模式，玩家可以从魏、蜀、吴三个势力中选取一个来进行游戏，满足一定条件后可以让可选武将得到增加。他势力在本作中没有无双模式。

マルチプレイモード

多人游戏模式，最多可以实现4人间对战，分为爆裂、彗星、先驱和一击四个模式。

フリーモード

自由模式，可以在此挑战已经在无双模式中打出来的关卡，有些他势力角色的关卡是只能在自由模式中进行的。与系列之前作品不同的是，本作中的自由模式最多可以一次性选择8 关来顺序完成，当然，单独选择一关来完成也是可以的。和之前作品不同的是，一些他势力的无双武将只有在自由模式中才能取得（如吕布、貂蝉）。

コレクションボックス

可以在此查看游戏中的收集要素完成情况，具体如下：

副将幕舍

在“副将事典”一栏中可以查看已经获得的副将，按□键可以按照五十音顺序检索人名，按△可以在人物档案和能力之间进行切换；“副将交换”一栏可以通过PSP的无线联机功能与其他持有本游戏的玩家交换副将；“副将入手ヒント”一栏中可以查看到无双副将入手方法的提示。

ステージ分布

可以在此查看各势力的关卡分布情况以及关卡的完成度。

无双武将一览

可以查看所有可以选用的无双武将的能力值以及武器所持情况。

连携一览

一开始不会出现，要等携带副将时出现连携效果后才会追加。在这里可以查看到副将之间的连携组合以及连携对能力值的附加效果。

厩舍

可以查看到已经获得的坐骑及其能力，包括马匹和象等等，按○可以为它们改名。

壁纸变更

可以变更菜单画面和标题画面的背景，按△可以回到游戏的初始设定。

オプション

可在此变更游戏中的各种设定，具体如下：

ゲーム设定

“敌体力表示”可以选择是否开启敌人体力槽；“マップ切替”是在战斗中发生传令报告时是否自动在全体地图和区域地图之间进行切换。

操作设定

可以进行游戏中操作方法的变更，如果你购入的PSP□键有先天缺陷的话，可以选择让○键来进行普通攻击。

サウンド设定

可以调整背景音乐和音效声的大小，并且可以随时欣赏游戏中出现的音乐。

メモリースティック

记忆管理，可以存储和读取记录，游戏中每完成一个关卡游戏会自动要求你存储进度。

GAME PREVIEWS&携带サイト连携

前者可以观看Koei新作的宣传影像；后者可以与日本手机之间进行联动，对国内玩家来说基本可以忽略。

系统介绍

操 作

游戏提供了两种操作方法，以下为默认的战斗中操作：

滑杆	武将的移动
□	普通攻击
△	蓄力攻击
○	发动无双乱舞/蓄无双槽
×	跳跃/乘马下马
L	防御，同时视角强制转换
R	觉醒槽满后进入觉醒状态
SELECT	切换战斗画面右上角地图（全部/局部）
START	暂停游戏，同时切换为地图画面
方向键↑/↓	选择副将
方向键→	使用选定副将的技能

防御及相关技巧

按L武将即为防御状态，但防御不了身后攻击；按L后视点会强制切换为武将后方视点；住L再将武将左右移动，武将就会在防御姿势下横向移动；在防御中按△武将会做出弹返动作，在受到敌人攻击时使出就会发动大范围、瞬间无敌且威力不俗的弹返攻击，弹返关键要掌握好时间，失败的话破绽也很大，一般在被敌人围住时或受到敌人连击时使用；被击飞时按L，武将会做出落地时为站立姿势的受身动作；被击飞倒地的瞬间按L，还能使出倒地起身动作。武将在受身及倒地起身后，都为跳跃状态。

觉 醒

觉醒槽是本作新加的要素，会自动慢慢增涨，技能觉醒促进会增加觉醒槽的增涨速度。当觉醒槽满后，按R便可进入觉醒状态，此时武将的攻击力、防御力及速度都会大幅提升，无双槽立即蓄满，同时在觉醒状态下发动的无双乱舞为真·无双乱舞。在碰到宝物库的守将或自动挑战的武将及斗气敌将等强敌时爆觉醒槽会达到瞬间转变战局的作用。



攻　击

攻击分为普通攻击、蓄力攻击及无双乱舞三种，以下分别作说明：

普通攻击

即连按□的最基本攻击，根据装备的武器的不同，最多可以连打出6连击；如果装备了具有进化攻击的武器(武器名前有旋风图标)，还可以使出9连击。如果武将在跑动状态下(约走7步以上)及跳跃状态时按□，还能使出相应的冲刺攻击及跳跃攻击。

蓄力攻击

即CHARGE攻击，按△及□、△搭配组合出来的攻击，按照连击数分别称为C1、C2、C3……连击数为4的1级武器可以实现C1(△)、C2(□△)、C3(□□△)、C4(□□□△)四种蓄力攻击，连击数为5的2级武器则追加了C5(□□□□△)，连击数为6的3级武器则追加了C6(□□□□□△)。跳跃状态时按△，不同的武将还会使出不同的空中蓄力攻击。

无双乱舞

无双乱舞即为无双槽满后按○发动的技能，发动无双乱舞时武将处于无敌状态，和其他武将对发无双乱舞后就进入拼刀状态，此时要快点□键；在血红或觉醒状态下，则能发动的是更强力的真·无双乱舞；如果在一定范围内的副将的也处于无双槽满的状态，按○还能和副将一起发动更加强力的激·无双乱舞。



士气和战意

战意槽实际就是前作的士气槽，本作中，战意=军团士气+设施固定值，战意直接影响到小场战斗的胜负。无论是野外战还是据点战，只要没有敌将，只要把敌方杀到战意槽空即为胜利；如果有敌将在，则需要将敌将(主将)全部击倒，而不会像前作士气槽空了大将也逃跑的事情发生。如果据点内有敌军总大将且本关有“击破总大将”的胜利条件，只要砍了总大将即结束局部战斗并且取得整场战斗的胜利。

野战场及我方据点防守战中，敌将会直接出现。在进攻敌军把守的据点时，一名敌将把守时要将敌军战意降到2、两名及三名敌将把守时要将敌军战意降到3时才会出现。

战斗中，战意会逐渐减少，加快敌军战意降低的办法就是大量杀敌，快速大量杀敌的话，还会增加我方的战意。降低在经过山路、水路时，没有相关地形适应技能的部队每经过一次便会被降一级士气。影响战意的副将战斗技能有大喝(降敌军战意)和鼓舞(增加我军战意)。

副将战斗技能的使用

战场上可以使用副将战斗技能为五角星标志，游戏中按方向键↑或↓选择副将后再按→便可发动。发动后五角星标志变为圆形并有慢慢回复的显示，完全回复后，又恢复为五角星标志并可以再次使用。



马战/象战

战马在本作中的作用大大加强，配合高攻击武器的话在一些据点和野战场面对成群的杂兵，可以大大加快胜利时间。在马或象的旁边或旁边靠后按×即可上马，上马后再按×即为下马。马上战和地上战的攻击方式大体相同，有普通攻击、蓄力攻击、无双乱舞，但没有□、△组合的蓄力攻击。普通攻击方面，除了马超、周泰及庞德为往右侧单方向攻击，其余均为左右交替攻击；蓄力攻击则多为大范围的左右攻击或强力的单侧连击，少数武将如马超的马上蓄力攻击会强制战马停下来。大多数马上无双乱舞虽然威力大，但会把敌人击飞，马超、周泰和庞德三人则会在马上连续痛砍敌人。武将(攻击力)、武器(范围及攻击加成)和战马(马力)都影响到马上战的强弱。

比起马战，象战几乎完全取决于象本身，无论哪个武将，骑上象的攻击方式都相同：□是前方攻击，△是范围攻击，无双槽满后按○大象就会暴走狂奔。(汗！)虽然象的攻击方式单一并且走得还慢，但骑在象背高高在上比较安全，当然其威力也非常可观。

在马上和象上时，只要按住L再移动，就可以实现前后左右的小范围移动。下马、下象时，武将也为跳跃状态，不过时间比较短。

战场情报

和前作一样，本作的战斗也是按照区域来进行的，俗称走格子。每个战场上分成了很多小区域，区域内的不同图标代表着该区域的性质，各区域之间由道路来进行联结，有些如大河、山脉等等需要拥有特殊支援效果之后才能通过。战场中的绿色凸型图标代表玩家、蓝色凸型代表我方军团，红色倒凸型代表敌军团。将光标移动到区域中的军团处按□键可以查看他们所带的副将以及其行军目的。

（橙色箭头）	单向通行
（墨绿色）	河川（不携带“渡河”技能通过时会降低士气）
（深蓝色）	大河（不携带“渡河”技能无法通过）
（黄色）	山道（不携带“山地先导”技能通过时会降低士气）
（深褐色）	山脉（不携带“山脉”技能无法通过）

图标含义&区域机能	
本阵	敌我的大本营，大部分情况下占领后会结束战斗。
城砦	复活击破的副将和一时撤退的军团。
砦	复活一时撤退的军团。
大兵粮库	压制时可以夺得大量兵粮、可回复体力。
兵粮库	压制时可夺得一定兵粮，可回复体力。
攻击据点	压制方的攻击力上升，邻接区域战意上升。
防御据点	压制方的防御上升，邻接区域战意上升。
村子	进去后可以接受村长的委托，包括限定时间内击退一定数量敌人，一定时间内保护村长等等，由于存在着不确定因素，进去前最好存盘。
宝物库	里面有强力武将把守，一分钟内将其击破可以令其加入，进入前记得存盘。
野战场	普通战场。

武器相关

前作没有加入武器收集要素让不少玩家大呼不爽，本作中这一“《无双》系列”的一大特色终于回归。在战斗中击败特定的敌将或者攻破宝物库后就有机会得到武器。与系列之前的作品不同的是，本作中就算是同级的武器间，其基本攻击力也是不同的，因此凹武器在本作中就显得相当重要，再加上本作武将过关后等级不保留，因此武器的重要性就更加不言而喻了。除了武器的基本性能外，有些武器上还附带了各种特殊效果，本作中武器附带的特殊效果值非常高，拿到好武器后，就算低等级的武将也能在战场上大展拳脚。



属性	
本作中一共存在着炎、冰、阴、阳四种攻击属性，具体效果如下：	
炎	给予敌人持续伤害
冰	一定几率将敌人冰住
阴	对低级敌人一击必杀，消耗无双槽
阳	即使敌人防御也会受到伤害

武器效果一览	
体力	提升体力槽最大值
无双	提升无双槽最大值
攻击	提高攻击力
防御	提高防御力
移动	提升移动速度
马术	马上作战时攻击力上升
无增	加快无双槽回复速度
チャージ	增加蓄力攻击力
运	获得强力武器和高阶级副将的几率上升
成长	成长力上升
攻击范围	扩大攻击范围
攻击速度	加快攻击速度

战马育成

坐骑的收集与育成是本次新加的系统。在战斗中击败特定的敌将或者攻破宝物库后就有机会得到坐骑，包括马匹和象。每次战斗结束后会根据马/象上杀敌数获得一定的点数，将其分配个坐骑后就可以令它们提升等级，最多可以升到10级。坐骑除了可以在战场上代步外，更重要的是它们还具有着某些特殊效果，非常实用。



特殊效果	
不落	即使受到敌人攻击也不会落马
渡河	通过河川时不下降士气， 河川移动时间缩短，可以渡过大河 山地先导通过山道时不下降士气， 山道移动时间缩短，可以翻越山脉
武勋	获得武勋值上升
回复	区域战结束后少量回复我方体力
霸气	进入关卡后提升我方士气
不败	区域战斗时我军战意不容易下降

副　将

本作中的副将数比前作得到了大幅度增加，总数为300名，不仅包含了《水浒传》、《封神演义》等名著中的部分角色，更囊括了刚发售不久的《战国无双2》中的所有武将。在每个关卡结束后，一些大众脸武将会随机请愿成为我方副将，另外满足一定的条件后，无双武将和名武将等也会加入。玩家所使用武将的统帅值多少决定着携带副将情况，当携带副将的阶级累计数超过武将统帅值时就不能再带了，每次最多可带4名副将。每个关卡结束后可以得到一定的成长点数，将它们分配给本场战斗中所带的副将后可以提升它们的等级(ランク)，副将升级后可以习得新的技能，最多可以升到10级。

副将除了附带特殊支援效果、战斗技能，对我方能力进行加成外，副将与武将之间、甚至副将与副将之间还能进行连携，使能力进一步加成。在选择副将时如产生连携效果，那么在副将状态栏上就会有醒目的“连携”两字，连携发生之后在コレクションボックス中就会增加“连携一览”一项以供查看，并且有收集度。

副将的获得方法一般有以下6种：

方法	获得副将
关卡结束后随机加入	普通副将，即大众脸
在战斗中使用捕缚技能	普通副将
某势力通关	无双副将
关卡完成度100%后奖励	无双副将， 少量普通副将
在关卡中达成特定条件	无双副将
一分钟内击破宝物库内敌大将	战国副将和名副将

上述获得方法中的第5条为在关卡中达成特定条件，其实在游戏设定模式中已经给出了这些无双副将的获得方法，下面我们就把它们罗列出来。需要注意的是，这是100%获得特定无双武将的方法，但不是惟一方法。如果在战斗中达成了副将获得条件，画面上就会出现“仕官の意思が固めた”的字样提示，玩家可以由此来判断是否收得了副将。

副将入手提示

副将名		
夏侯渊	定军山之战·蜀军	击破守护东方的武将后夏侯渊会来突击，击败他即可。
曹操	长江决战·吴军	不让蜀国军师的计策得逞，之后击破曹操。
张辽	合肥之战·吴军	击破突击的张辽。
庞德	樊城之战·蜀军	击破庞德，之后水淹樊城。
司马懿	长安攻城战·蜀军	快速攻破南北的城壁，之后击破司马懿。
曹仁	下邳之战·董卓军	快速杀敌，迅速解决背叛者，之后击破曹仁。
曹丕	许昌之战·吴军	快速完成投石事件，之后击破曹丕。
张郃	五丈原之战·蜀军	打倒张郃后快速侵入宝物库
夏侯惇	关羽千里行·关羽军	在渡河之前击破所有武将，最后打倒夏侯惇。
许褚	徐州扫讨战·陶谦军	许褚出现之后快速将其击破，之后击破敌总大将。
甄姬	第六次北伐·蜀军	在总大将陷入危机时将甄姬击倒。
徐晃	襄阳之战·刘备军	压制所有被土淹没的场所，击破徐晃。
典韦	宛城之战·张绣军	径直到达城深部，快速击倒典韦。
魏延	南中平定战·南蛮军	在遇到魏延之前尽量多杀敌，之后击破魏延。
诸葛亮	五丈原之战·魏军	在得到巨星陨落报告之后快速将诸葛亮击破。

魏

庞统	荆州四郡攻略站 · 孙权军	在见到火烧、水淹、土掩和伏兵后击破庞统。
刘备	夷陵之战 · 吴军	不借兵器之力看破敌阵形，击倒刘备。
关羽	樊城之战 · 魏军	樊城周边被敌侵入前击倒关羽。
姜维	成都之战 · 魏军	宝物库出现后击倒姜维。
黄忠	南中平定战 · 南蛮军	快速击倒操作虎战车的敌将，然后击倒黄忠。
赵云	长坂之战 · 曹操军	击破张飞之后再击倒赵云。
张飞	长坂之战 · 曹操军	快速击倒多数民兵头，之后击倒张飞。
关平	樊城之战 · 魏军	樊城水没之后快速击倒关平。
月英	五丈原之战 · 魏军	中央砦被包围后击倒月英。
星彩	白帝城之战 · 吴军	直接去击破敌总大将，途中顺便击倒星彩。
马超	潼关之战 · 曹操军	不让敌将背叛快速让潼关陷落，之后击倒马超。
黄盖	赤壁之战 · 曹操军	奇袭部队击破后击倒黄盖。
周瑜	赤壁之战 · 曹操军	注意不要让本阵周围势力被敌人夺走，击倒周瑜。
孙权	赤壁复仇战 · 魏军	中央的火焰消失前击破孙权。
太史慈	黄河之战 · 袁绍军	将一切淹于水中，之后击破太史慈。
周泰	合肥之战 · 魏军	不要和敌兵纠缠，直接击破周泰。
孙坚	虎牢关之战 · 董卓军	将包括孙坚在内的，除总大将以外的敌武将全部快速击破。
孙尚香	夷陵之战 · 蜀军	本阵被火焰包围之前击破孙尚香。
陆逊	合肥新城之战 · 魏军	快速灭掉兵粮库的火势，之后击破陆逊。
吕蒙	樊城之战 · 蜀军	快速打倒叛徒，之后击倒吕蒙。
孙策	交趾救援战 · 南蛮军	快速击倒孙策，迅速扩大支配势力。
甘宁	合肥之战 · 魏军	甘宁登场后快速将其击倒。
小乔	黄河之战 · 袁绍军	击破守卫东北砦的军团长，之后击倒小乔。
大乔	交趾救援战 · 南蛮军	趁敌军没有撤退之前只击破大乔。
凌统	夷陵之战 · 蜀军	击破封闭在石兵八阵中的凌统。
吕布	下邳之战 · 曹操军	不倚赖水计攻下城后，快速击破吕布。
左慈	宛城之战 · 曹操军	击破左慈，之后快速从城中逃脱。
袁绍	官渡之战 · 曹操军	快速迎击突击的武将，夺取敌兵粮库后击破袁绍。
张角	黄巾之乱 · 讨伐军	快速陷落祭坛，之后击倒张角。
祝融	交趾救援战 · 孙建军	尽量快速夺取敌兵粮，击破祝融。
董卓	虎牢关之战 · 联合军	夺取敌兵粮，从背后急袭本阵，击倒董卓。
孟获	南中平定战 · 蜀军	快速击倒伏击的敌将，之后快速打倒孟获。
貂蝉	下邳之战 · 曹操军	快速陷落城池，压制据点，之后击倒貂蝉。

支援效果一览

渡河	通过河川时不下降士气，河川移动时间缩短，有些大河只有拥有该支援效果后才能渡过
山地先导	通过山道时不下降士气，山道移动时间缩短，有些大山脉只有拥有该支援效果后才能翻越
接收	占领兵粮库时兵粮量夺取量上升
兵粮管理	补充体力时不消耗兵粮
应急手当	区域战斗结束时回复少许体力
不屈	副将被击破的时候会自动复活
斗气	徐徐回复主角的无双槽
治愈	我方体力自动小回复
治愈+	我方体力自动大回复
追加回复	战斗技能发动时回复军团长的体力



追加封印	战斗技能发动后，敌我双方无法在战斗中使用战斗技能
火矢	使用火矢攻击
铁甲	不容易引起硬直
见切り	成功反弹敌人攻击后10秒内我方攻击力上升
见切り+	成功反弹敌人攻击后20秒内我方攻击力上升
战线维持	战斗技能的持续时间延长
乱舞强化	通常情况下就可以发动真·无双乱舞
威压	战斗开始时战意高于敌方，攻击力上升
督战	战斗开始时战意低于敌方，攻击力上升
炼气	战斗技能回复速度加快
气力增进	区域战斗结束时战斗技能使用时间回复
气迫	打倒敌人时较多地降低敌方战意
奋起	战斗开始后军团长的等级在5以下时攻击力上升
强行	战斗开始后军团长的等级在6以上时攻击力上升
怯懦	战斗开始时降低我方战意
怯懦-	战斗开始时大幅度降低我方战意
封锁	敌我双方无法使用任何战斗技能
义勇军	让民兵成为我方同伴
幻影召唤	让幻影兵成为我方同伴
人海战术	战斗开始时根据我方人数比例提升攻击力
群众启蒙	战斗开始时根据我方人数比例提升战意
好机	打倒敌人时一定几率回复我方战意
吉报	战斗胜利时使我方其他军团的士气上升
速报	战斗开始后30秒内我方移动速度上升
密集突击	战斗开始后30秒内我方防御力上升
强袭	战斗开始后30秒内我方攻击力上升
大德	进入关卡时除自军以外的我方势力士气上升
狼牙	体力越少攻击力越高
强弓	使用我方所有弓箭提升弓箭威力
连携飞翔	蓄力攻击中可以跳跃
吸气防御	算准时机防住敌人时回复少许体力
觉醒促进	觉醒槽回复速度上升
敌讨ち	区域内的我方武将被击破后30秒内攻击力上升

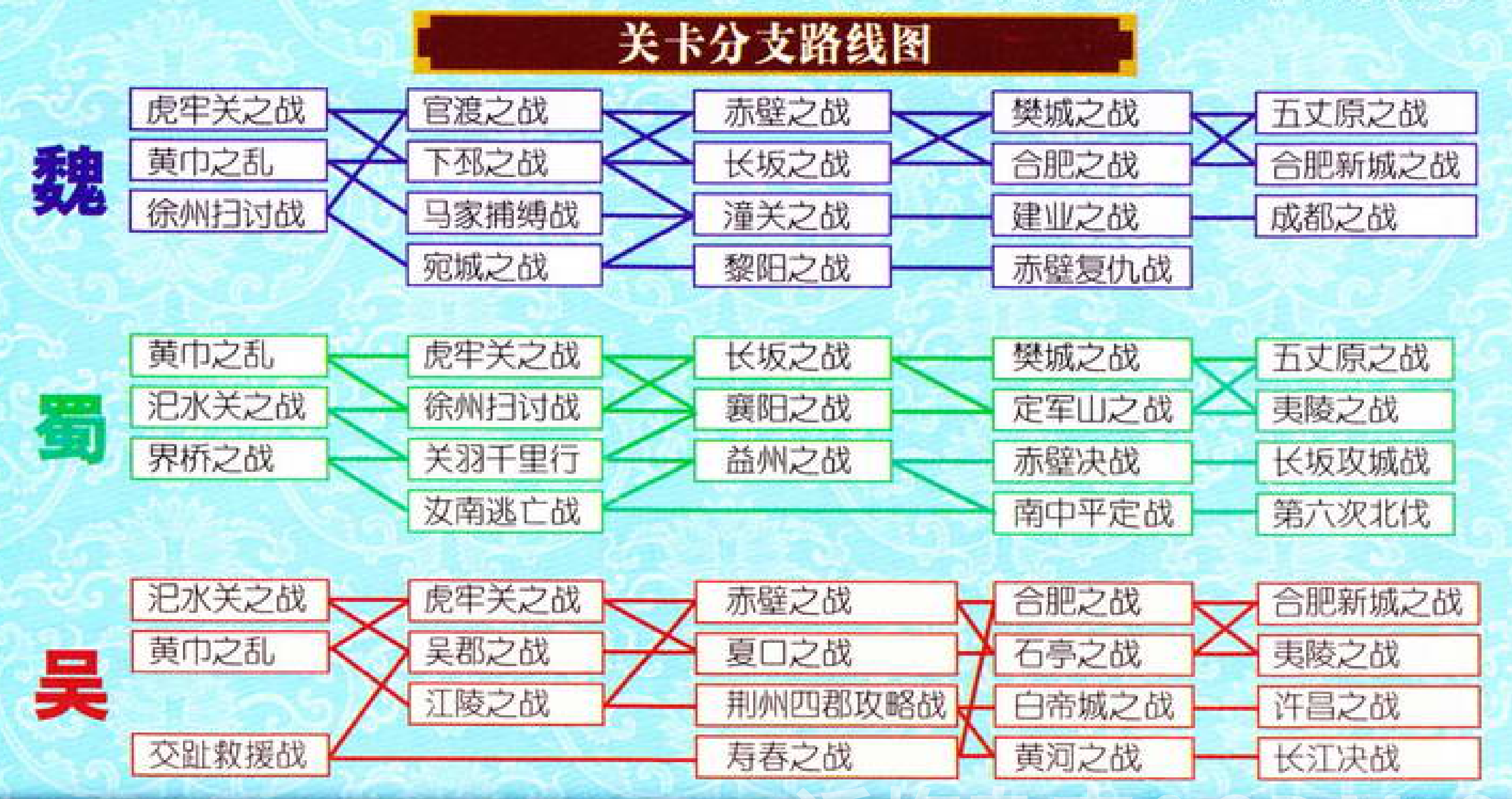
战斗技能一览

回复	我方全武将体力小回复
回复+	我方全武将体力中回复
回复++	我方全武将体力大回复
副将再起	复活被击破的我方副将一名
神丹	被击破的我方副将全复活，我方武将体力全回复
突击	我方全武将20秒内攻击力上升
突击+	我方全武将30秒内攻击力上升
突击++	我方全武将30秒内攻击力上升且无双槽全满
勇往迈进	我方全武将30秒内攻击力上升，如我方战意高于敌方则再发动时间缩短
背水迎击	我方全武将30秒内攻击力上升，如我方战意低于敌方则再发动时间缩短
苦肉の策	减少军团长体力，一定时间攻击力上升
一骑讨	30秒内给予敌武将的伤害值增加

激励	我方全武将无双槽全回复
鼓舞	我军战意小回复
鼓舞+	我军战意中回复
鼓舞++	我军战意大回复
大喝	降低敌军战意
大喝+	大幅降低敌军战意
包围	降低敌战意，发动时如我方战意高于敌方则再发动时间缩短
天地鸣动	敌我双方战意大幅度下降
火计	全军持续伤害，在防御设施发动时效果更明显
微震	给予周围的敌全员伤害
封印	使用时该区域中所有战斗技能无法使用
心眼	30秒内敌行动速度变慢
炎术奥传	30秒内军团长的所有攻击带有炎属性效果
冰术奥传	30秒内军团长的所有攻击带有冰属性效果
阴术奥传	30秒内军团长的所有攻击带有阴属性效果
阳术奥传	30秒内军团长的所有攻击带有阳属性效果
技能回复	回复除“技能回复”及“捕缚”以外的技能
落石	周围落下阴属性的巨大岩石
威光	使用时区域战中得到的经验值上升
重围歼灭	使用时区域战中不容易引起硬直，攻击范围扩大
矢の岚	使用时在区域战中使用所有弓箭提升弓箭威力
捕缚	使用后在30秒内击破的一般武将在战斗后可以成为副将，一个关卡只能使用一次
援护射击	50秒内蓄力攻击后后方会进行援护射击
忠义の士	牺牲该技能的所持者来减少区域内敌人的体力

无双模式全关卡攻略

下面的攻略中将为大家简单介绍魏、蜀、吴三个势力的全部关卡情况，注意这些关卡并不是一开始就全部出现的，而是随着完成情况的推进而增加。由于截稿时间所限，攻略中列出的宝物库、武器、马匹并不完全，请期待我们以后的补完。另外，当杀满400、800人……(以此类推)时，敌方就会有武将过来直取玩家，战败他们之后一般会得到武器和马匹，在此就不再列出了。关卡攻略中的第一个胜利条件达成后进入分支路线图中上方的路线，第二个胜利条件达成后进入下方的路线。



共通关卡介绍

黄巾之乱·讨伐军

胜利条件：张角击破/全祭坛镇压

败北条件：何进败走/兵粮耗尽

要点：将中央四周的四个小祭坛全部镇压后会出现通往中央大祭坛的通道，张宝张梁同时出现，而上方本阵中的张角也会通过捷径奇袭我方本阵，如果要走第二条路线的话要注意速战速决。本关完成度100%后可以在自由模式中选择“黄巾之乱·黄巾党”，张角成为可使用武将。

宝物库：最左边野战场的下方(项羽)

武器：张角、张宝

马：项羽

汜水关之战·联合军

胜利条件：华雄击破/吕布击破

败北条件：袁绍败走/兵粮耗尽

要点：吕布能力很高，如果要走第二条路线，最好带上强力副将并将等级提升到一定程度后再去挑战。

宝物库：左上(呼延灼)

武器：貂婵

马：呼延灼

虎牢关之战·联合军

胜利条件：董卓击破/吕布击破

败北条件：袁绍败走/兵粮耗尽

要点：保护我方军团慢慢向敌本阵推移。本关完成度达成100%后自由模式中出现“虎牢关之战·董卓军”，董卓成为可使用武将。

宝物库：右下(扈三娘)

武器：扈三娘、貂蝉



魏国关卡介绍

官渡之战·曹操军

胜利条件：袁绍击破(进入赤壁之战)/全据点镇压(进入长坂之战)

败北条件：曹操败走/兵粮消失

要点：保护我方军团前进，一定回合后颜良会突袭我方东南的白马城，如果被敌军占领的话白马城周边便会着火。

宝物库：左上(丰臣秀吉)

象：丰臣秀吉

武器：袁绍

下邳之战·曹操军

胜利条件：吕布击破

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽

要点：一开始会有前去压制水门的命令，如果不压制水门快速击破吕布过关后就可以令其成为副将。击破貂蝉后吕布会过来追击我军。

宝物库：村落上方(岛左近)

武器：岛左近、貂蝉

马：吕布

赤壁之战·曹操军

胜利条件：孙权击破(进入樊城之战)/诸葛亮击破(进入合肥之战)

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽

要点：黄盖会令我方的船只着火，敌奇袭船团在画面左下出现。

宝物库：左下船楼上方(韩信)

武器：周瑜、程普、诸葛亮

马：韩信

长坂之战·曹操军

胜利条件：刘备击破(进入樊城之战)/全民兵军团击破(进入合肥之战)

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽/刘备到达脱出地点

要点：刘备会经过南兵粮库和西南防御据点往左下逃脱，因此时间一定要抓紧，实在感觉太紧就带有“大喝+”技能的副将上吧。快速击倒多数民兵后击破张飞可以令其成为副将。

宝物库：南兵粮库左下(真田幸村)

武器：赵云、张飞、真田幸村

樊城之战·魏军

胜利条件：关羽击破(五丈原之战)/刘备击破(合肥新城之战)

败北条件：曹仁败走/兵粮耗尽

要点：一开始蜀军会在左上的水门行动，快速过去击退关平阻止水门被破坏，之后刘备军会在下方中央出现。

武器：周仓、傅士仁

马：关平

合肥之战·魏军

胜利条件：孙权击破(进入五丈原之战)/全据点压制(进入合肥新城之战)

败北条件：曹仁败走/兵粮耗尽

要点：在张辽展开奇袭作战之前把守好我方前线(北、中央和东的防御据点)，防御完敌人的一系列进攻后张辽会在中央岩附近再度出现，此后我方援军会不断登场。一定回合后甘宁为作为敌方奇袭部队在西

砦出现。

宝物库：西北砦上方(宫本武藏)

武器：凌统、宫本武藏、甘宁

五丈原之战·魏军

胜利条件：诸葛亮击破

败北条件：曹丕败走/兵粮耗尽

要点：中央砦附近的道路会被诸葛亮施技埋没，打败姜维后诸葛亮会假死，占领其本阵后他会在我方本阵上方再度出现。

宝物库：右下两个兵粮库之间(武松)/左上(直江兼续)

武器：姜维、月英、直江兼续

马：魏延　　象：武松

合肥新城之战·魏军

胜利条件：孙权击破

败北条件：曹丕败走/兵粮耗尽

要点：从地图左侧上前击败准备攻打本阵的凌统和程普，回到正门前击破攻克城门的陆逊。东门被攻克后要赶去防御，之后孙权会下达全力进攻的号令，吴军的援军在左下出现，前去打倒甘宁镇压住西南兵粮库的火势。

宝物库：右下(岛津义弘)

武器：陆逊、甘宁

马：全琮、岛津义弘

马家捕俘战·曹操军

胜利条件：马腾击破(进入赤壁之战)/东门·西门镇压(进入潼关之战)

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽/马腾到达脱出地点

要点：脱出地点在左上的本阵，一开始马腾在右下，不过第二个回合他就会通过暗道移动到地图右上的村落下方。之后马超和马岱会去防卫西门和东门。

马：马超

潼关之战·曹操军

胜利条件：马超击破

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽

要点：首先去压制中央部位(马岱附近)，让韩遂动摇。这样韩遂就会倒戈，右方出现暗道通往北方敌据点。

建业之战·魏军

胜利条件：孙权击破

败北条件：司马懿败走/兵粮耗尽

要点：最开始司马懿会让我方去找出通往敌本阵的道路(原本的道路都是逆行的)，分别压制水门和堤防道路就会出现。

宝物库：东北攻击据点右边(顾大嫂)

武器：凌统、周泰、顾大嫂、朱桓

成都之战·魏军

胜利条件：诸葛亮击破

败北条件：满宠败走/兵粮耗尽



一开始诸葛亮在地图右上的本阵，之后他会移动到中央部位，同时地图中央诸据点出现蜀国大将。此时要赶紧回到司马懿处和本队汇合。蜀国第二批攻势展开。

宝物库：村落上方(杂贺孙市)/右方本阵下方第二个野战场(张良)

武器：姜维、杂贺孙市、张良

徐州扫讨战·曹操军

胜利条件：陶谦击破(进入官渡之战)/刘备击破(进入宛城之战)

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽

要点：一开始曹操的士气很低，要注意保护他。来到南防御据点后简雍会去偷袭我方西北的大兵粮库，别让他得逞。

宝物库：右上(鲁智深)

武器：鲁智深、陶谦

马：关羽

宛城之战·曹操军

胜利条件：张绣击破(进入潼关之战)/曹操到达脱出地点(进入黎阳之战)

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽

要点：一路保护着曹操前进，途中左慈会作为敌军出现。由于我方兵粮不是很足，要抓紧去占领西边的兵粮库，张绣会加大火势。当曹操靠近右上方时左慈再度出现。来到东北的兵粮库时会发现张绣的本阵位置(右上)。曹操靠近脱出地点时左慈第三次出现。

宝物库：右数第三个野战场(森兰丸)

武器：森兰丸

黎阳之战·曹操军

胜利条件：袁绍击破

败北条件：曹操败走/兵粮耗尽

要点：开始不久敌军会用落石阻断道路，我方总大将会被孤立在地图左上。此时要去曹操被困位置右边第二个野战场，这样就可以发现隐藏通道，然后压制其上方的兵粮库就可以前往曹操处与之汇合。快到袁绍本阵附近时袁家三兄弟出现。

宝物库：西北砦左边(虎)

武器：袁谭

马：虎

赤壁复仇战・魏军

胜利条件：孙权・刘备击破

败北条件：曹丕败走/兵粮耗尽

要点：几个回合后曹丕会下达放火烧敌军的命令，地图上会出现三处工作兵，注意保护他们顺利达到工作地点完成火计，至少要保证中央顺利放火，这样孙权本阵周围就会着火。

宝物库：右上(萧何)

武器：周瑜、丁奉

马：萧何

蜀国关卡介绍

长坂之战・刘备军

胜利条件：曹操击破(进入樊城之战)/刘备到达脱出地点(进入定军山之战)

败北条件：刘备败走/兵粮耗尽

要点：本关除了帮助刘备扫清障碍，也别忘了拯救"民头"，否则民头被灭我方士气大降，刘备就危险了。右上我方援军出现后，刘备会全力向脱出地点前进。

宝物库：左上第2个兵砦(织田信长)

象：织田信长

樊城之战・蜀军

胜利条件：曹仁击破(进入五丈原之战)/吕蒙击破(进入夷陵之战)

败北条件：关羽败走/兵粮耗尽

要点：开战后立即杀赴水门，占领后水计发动，敌军大量据点举守军消失。

武器：庞德

五丈原之战・蜀军

胜利条件：曹丕击破

败北条件：诸葛亮败走/兵粮耗尽

要点：司马懿放火烧我方据点，我方要上前守住。保护好据点后，诸葛亮改变风向成功，火会吹到敌阵营去。之后诸葛亮会下令夺取东边的防御据点，成功阻止敌人奇袭。

宝物库：右下（关胜）/占领最上据点下的战场（太公望）

武器：甄姬、司马懿

马：关胜

徐州扫讨战

胜利条件：曹操击破(长坂之战)/全据点制压(襄阳之战)

败北条件：陶谦败走/兵粮耗尽

要点：第二回合开始，曹洪曹休开始进攻我方本阵下的兵粮库，接着典韦许褚出现，典韦和夏侯惇会向我军本阵进军。接着许褚也会对兵粮库第二波攻击，建议先救兵粮库，再回兵救本阵。击破夏侯惇后，曹操下令停止进攻，我军本阵危机解除。

宝物库：占领左上攻击据点右两格的战场(刘邦)

武器：夏侯惇

象：刘邦

襄阳之战・刘备军

胜利条件：曹操击破

败北条件：刘备败走/粮尽

要点：出来后直接帮诸葛亮去灭掉于禁，诸葛亮土崩计策发动，中间的据点群土崩后消失，同时夏侯惇撤退。如果不去援护庞统，庞统在防御据点撤退后，曹仁会直杀向我军大本营，不过没有危险，随后杀来的徐晃也会被刘琦和孔明截住。

马：曹仁、徐晃

定军山之战・蜀军

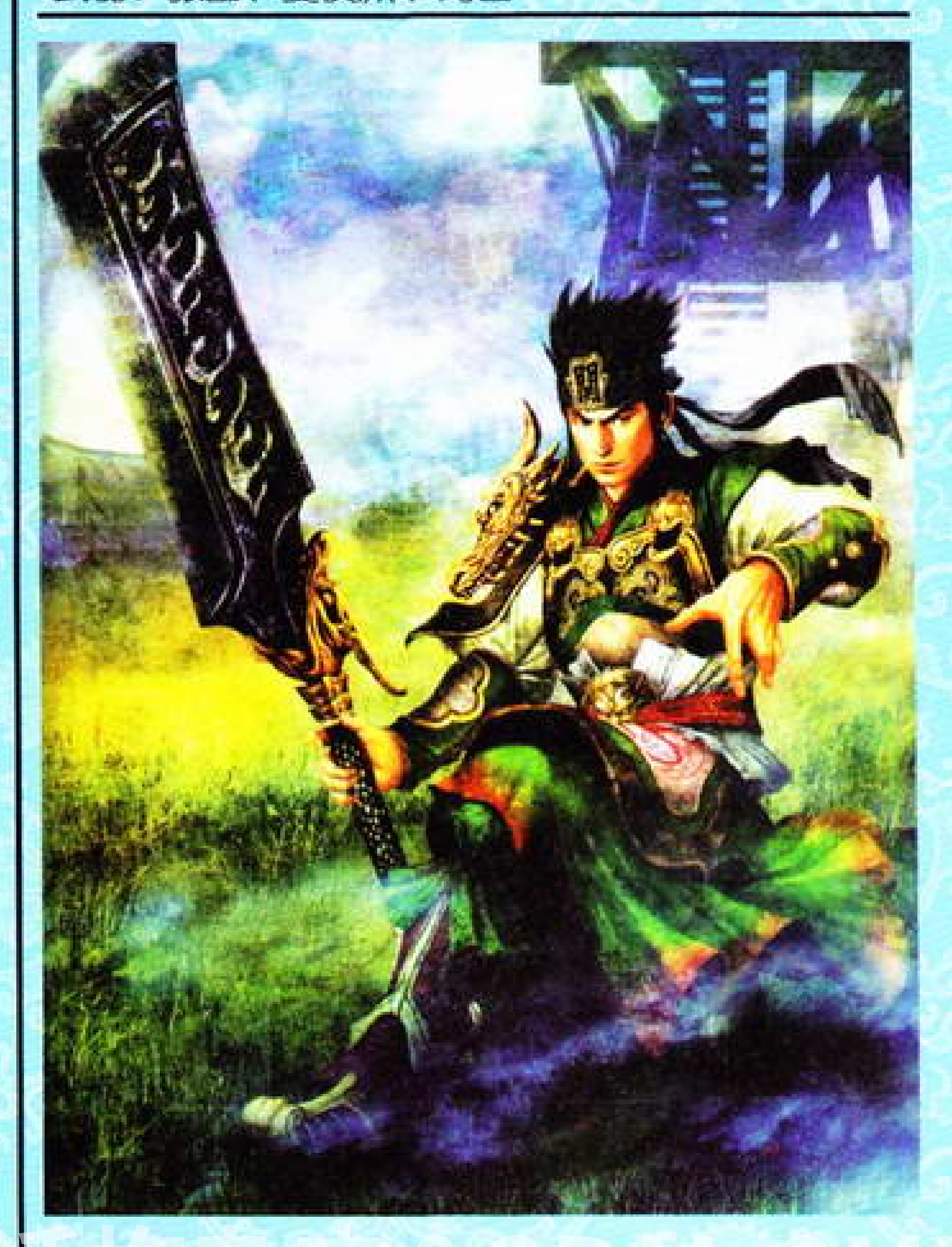
胜利条件：曹操击破(进入五丈原之战)/全据点制压(进入夷陵之战)

败北条件：诸葛亮败走/兵粮耗尽

要点：一路协助黄忠制压中央据点即可。注意到达中央据点的路都为山路，记得带上具有山地先导技能的副将。

宝物库：右上(阿国)

武器：张郃、夏侯渊、阿国



夷陵之战·蜀军

胜利条件：孙权击破

败北条件：刘备败走/兵粮粮尽

要点：先尽速灭掉甘宁，出现"架桥"信息后迅速赶回石兵八阵右下，杀过桥将孙尚香和周泰拦住，打败孙尚香后过关成为可选副将。并获得武器。

武器：孙尚香，陆逊

宝物库：左上(花荣)

象：花荣

关羽千里行·关羽军

胜利条件：夏侯惇击破(进入襄阳之战)/关羽·关平到达脱出地点(进入益州侵攻战)

败北条件：关羽败走/兵粮耗尽

要点：占领本阵右方两格上方的野战场后，出现隐藏的山道，过山道可以直取秦琪；占领刚才野战场右方上面的空白野战场后，会出现第二条隐藏山道直通右上的胡班。灭掉胡班后得到伤药回复体力。全部灭敌后几回合，夏侯惇出现。到达脱出地点前的野战场时，徐晃伏兵出现。

马：徐晃

益州侵攻战·刘备军

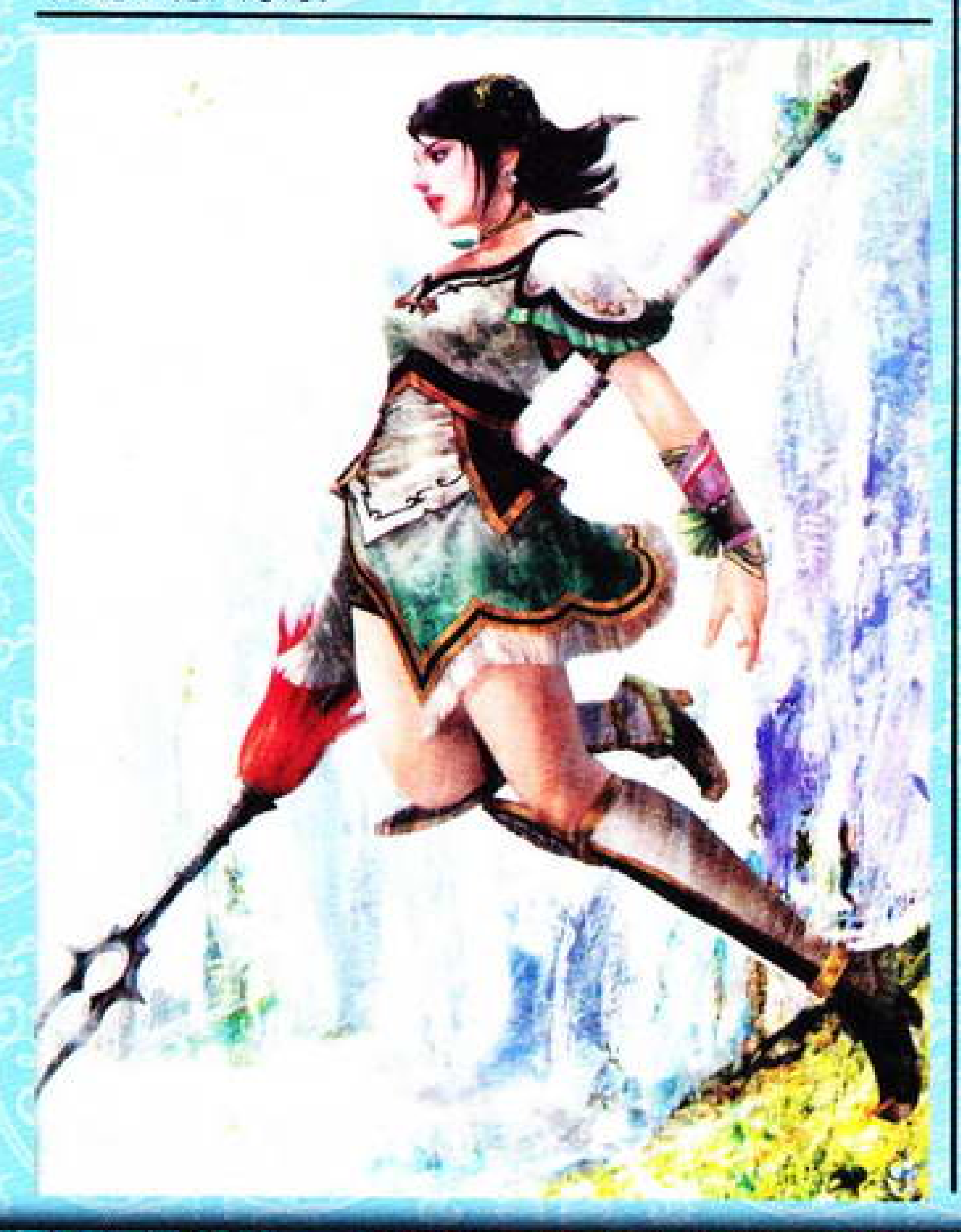
胜利条件：刘璋击破(进入赤壁决战)/全砦压制(进入南中平定战)

败北条件：刘备败走/兵粮耗尽

要点：首先要去跟张松接头让他加入我方，此时要去西南砦右边的野战场，这样就会出现通往张松处的道路。与张松接头后他会加入，并出现通往成都中心部的道路。

宝物库：左上(德川家康)

武器：德川家康



赤壁决战·蜀军

胜利条件：孙权击破

败北条件：刘备败走/兵粮耗尽

要点：首先要去占据避风台，辅助诸葛亮成功祈祷，风向改变后原本一些逆行的无法通过的河流就可以通过了。占领两个避风台之后，陆逊会派出敌军在我方本阵两侧出现，虽然我方有迎击部队，但实力并不算强，最好快速赶回去。

宝物库：右数第二个船楼上方(要从左边进去，琼英)

武器：凌统、陆逊、琼英

长安攻城战·蜀军

胜利条件：曹丕击破

败北条件：诸葛亮败走/兵粮耗尽

要点：制压工作地点(右方上下两块特殊的野战场)后可以出现通往长安城的坑道并始城墙崩坏，从而大大削弱防御据点群的作用。其中上方工作地点进入后出现夏侯威援军。

武器：邓艾

南中平定战·蜀军

胜利条件：孟获击破

败北条件：孔明败走/兵粮耗尽

要点：上行至无路可走时出现吊桥，过桥后桥被破坏，继续上行木鹿大王的野兽部队出现，击破后出现去东部的通道。本关100%后孟获成为可使用副将，自由模式中出现"交趾救援战·孟获军"。

宝物库：最上方两个兵粮库之间(前田庆次)

马：前田庆次

第六次北伐·蜀军

胜利条件：司马懿击破

败北条件：刘禅败走/兵粮耗尽

要点：司马懿激怒刘禅，邓艾、钟会奇袭我军本阵。

宝物库：右上(ねね)/西北防御据点左侧(本多忠胜)

武器：许褚、本多忠胜

马：曹仁、ねね

界桥之战·公孙瓒军

胜利条件：袁绍击破(进入关羽千里行)/全据点制压(进入汝南逃亡战)

败北条件：公孙瓒败走/兵粮耗尽

要点：上至中央据点群时出现道路。本关100%后袁绍成为可使用武将。自由模式追加"官渡之战·官渡军"。

武器：张郃

汝南逃亡战·刘备军

胜利条件：曹操击破(进入益州侵攻战)/刘备到达脱出地点(进入南中平定战)

败北条件：刘备败走/兵粮耗尽

要点：援军到时刘备开始撤退。通过右上山路到达

野战场时，出现曹洪、刘晔伏兵。

宝物库：左下(上杉谦信)

武器：夏侯渊

马：上杉谦信

吴国关卡介绍

赤壁之战·联合军

胜利条件：曹操击破(进入合肥之战)/压制所有船楼(进入石亭之战)

败北条件：孙权败走/兵粮耗尽

要点：工作地点在中央补给船的右侧，当我方发出占领命令后要尽快确保将其占领，让黄盖完成火计。敌船着火后曹操会下令拆除中央的连接桥。

宝物库：右上补给船上方(于吉)

武器：夏侯惇　象：于吉

合肥之战·吴军

胜利条件：曹操击破(进入合肥新城之战)/合肥城压制(进入夷陵之战)

败北条件：孙权败走/兵粮耗尽

要点：开始几个回合后中央砦张辽的军团会消失，几个回合后敌援军会大量登场。占领中央砦后张辽会在我方本阵附近登场，并会奋起，我方援军随后来临。

宝物库：合肥城左边第二个野战场(风魔小太郎)

武器：张辽

马：风魔小太郎

合肥新城之战·吴军

胜利条件：曹丕击破

败北条件：孙权败走/兵粮耗尽

要点：按照陆逊的指示先去压制上方两侧的外门，成功后内门会出现，再过去将其压制，这样就会出现通往最深处本阵的道路。

宝物库：右上(阿市)

马：徐晃

武器：阿市

吴郡之战·吴军

胜利条件：刘繇·王朗·严白虎击破

败北条件：大乔败走/兵粮耗尽

要点：没什么特别需要注意的敌方，只要注意拿下东北和西北的两个兵粮库就可以了。

宝物库：最右侧(立花闾千代)

武器：王朗、立花闾千代、刘繇

夏口之战·吴军

胜利条件：黄祖击破

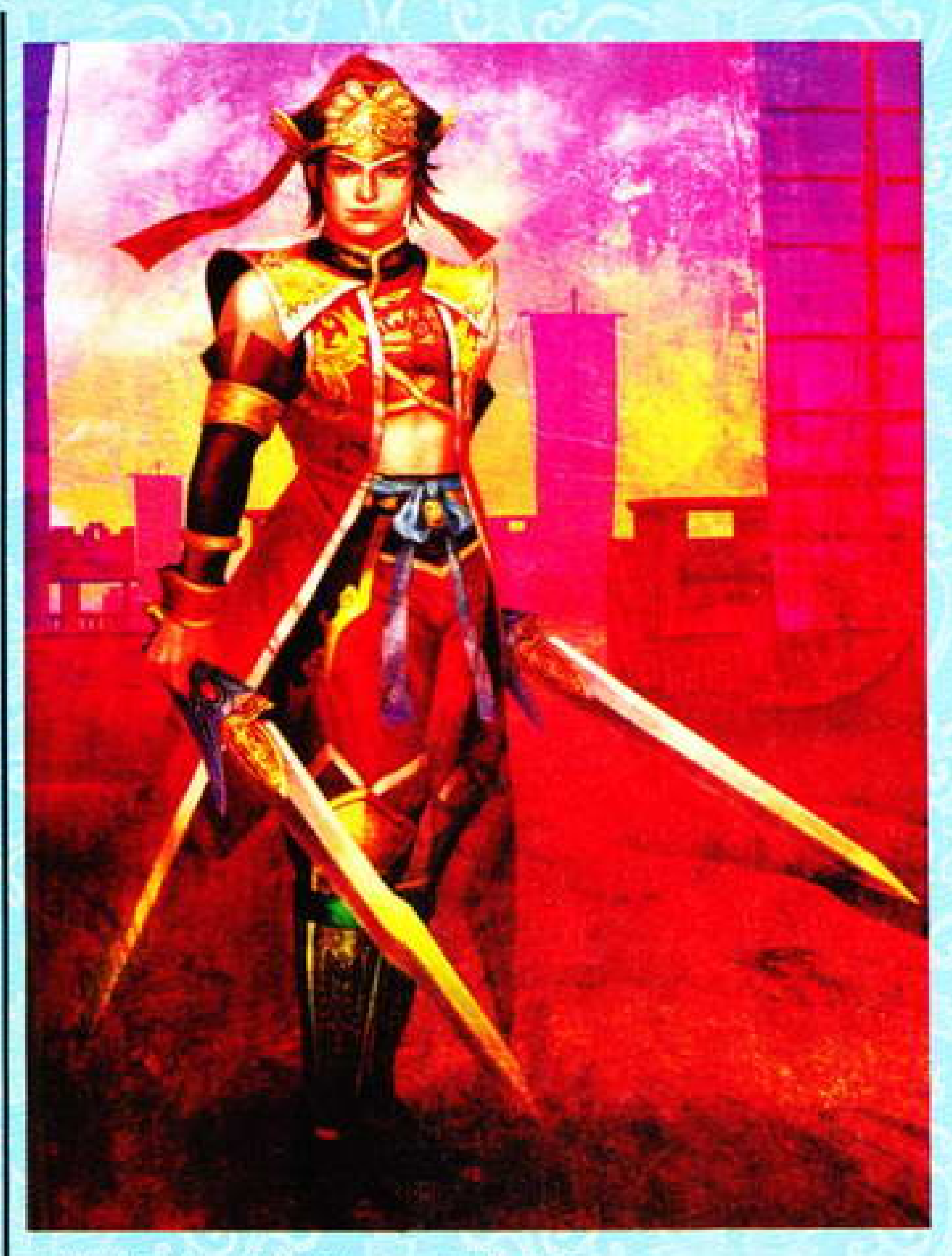
败北条件：孙权败走/兵粮耗尽

要点：敌军准备奇袭后迅速赶往上方的工作地点，成功阻止奇袭，之后吴军就会全面进攻。

武器：蔡瑁、文聘

石亭之战·吴军

胜利条件：司马懿击破(进入合肥新城)/全据点压制(进入夷陵之战)



败北条件：孙权败走/兵粮耗尽

要点：按照陆逊的策略快速占领东边的4个据点，之后周鲂就会归顺。

马：曹仁

夷陵之战·吴军

胜利条件：刘备击破

败北条件：孙权败走/兵粮耗尽

要点：首先按照陆逊的计策前去压制西砦，压制完毕之后会出现通往东边石兵八阵的捷径。侵入石兵八阵之后促使火计发生，绕着逆时针走一圈就可以将其攻破。

宝物库：东攻击据点上方两格(朱武)

武器：赵云、朱武、诸葛亮

江陵之战·孙坚军

胜利条件：刘表击破(进入赤壁之战)/袁术击破(进入荆州四郡攻略战)

败北条件：孙坚败走/兵粮耗尽

要点：一开始袁术并不会出现，首先去占领南方的大兵粮库，一定回合后刘表会出计策出现通往右边原无法进入地点的道路，之后袁术会出现在地图左侧(一定要把初始位置上方那个野战场占据后他才会在那里出现)。

武器：黄祖

荆州四郡攻略战·孙权军

胜利条件：刘备击破(进入白帝城之战)/金旋·韩

玄·赵范·刘度击破(进入黄河之战)
败北条件：孙尚香败走/兵粮耗尽
要点：去左下打韩玄时会出现黄忠和魏延作为伏兵；左上的金旋会水淹道路；刘度会土砂淹没道路；赵范会放火。将四人中的其中两人击破后刘备的本阵会在地图上方出现。
马：黄忠、魏延

白帝城之战·吴军

胜利条件：刘禅击破
败北条件：孙权败走/兵粮耗尽
要点：刘禅本阵在上方，开始时蜀军会士气上升，星彩、关平和赵云会奋起，能力很高，注意应对。
宝物库：右下(公孙胜)
武器：星彩、公孙胜
马：关平

许昌之战·吴军

胜利条件：曹丕击破
败北条件：孙权败走/兵粮耗尽
要点：一开始陆逊会要求将左上和右下兵器库中的兵器护送到中央的工作地点，前去任意一处后就可以发现投石器，然后来到中央工作地点就可以开始投石，魏士气下降。
宝物库：右下(黥布)
武器：甄姬
马：黥布

交趾救援战·孙坚军

胜利条件：孟获击破(进入吴郡之战)/全据点压制(进入寿春之战)
败北条件：孙坚败走/兵粮耗尽
要点：来到中部防御据点左边时阿会喃会带着猛兽部队出现，几个回合后孟获会从本阵出来杀入我方本阵。
宝物库：左下(明智光秀)
象：祝融、兀突骨
武器：明智光秀

寿春之战·孙策军

胜利条件：袁术击破(进入合肥之战)/袁绍击破(进入黄河之战)
败北条件：孙策败走/兵粮耗尽
要点：一开始淳于琼、袁谭和袁尚会去攻打我方本阵。将他们打退之后下方会出我方援军，同时敌军也会停止进军。
武器：颜良

黄河之战·吴军

胜利条件：袁绍击破
败北条件：鲁肃败走/兵粮耗尽
要点：一开始先去攻占左上的三个水门，让水流恢复正常，注意攻占完毕后鲁肃的本阵应该已经受到袭击了，快回去保护。之后曹操军会作为敌方援军登场。
宝物库：西北攻击据点上方(南华老仙)
武器：文丑、曹操
象：南华老仙

长江决战·吴军

胜利条件：曹操·刘备击破
败北条件：诸葛瑾败走/兵粮耗尽
要点：一定回合后司马懿和诸葛亮会分别出策略将道路埋没，并且中央兵粮库和中央砦会有敌奇袭部队出现。
宝物库：西南兵粮库右边第二个野战场(武田信玄)
武器：司马懿
马：武田信玄





硬软综合站

硬件短消息

文 ZinniaSun
编 马修

随着NDSL的发售，NDSL的专用周边越来越多了。当然，其他机种的周边也不示弱哦。当主机到了全面大量普及时期，也就到众周边厂商百花齐放的时候了。一起来看看本辑的周边吧！

专用卡盒

由于都是些小东西，所以放在一起给大家介绍。首先是这款由老任自家产的NDS卡专用卡盒，能装6张NDS卡，黑色的底色加上透明保护壳感觉像是老版的烟盒，明显是款成人向产品，420日元（合人民币约30元）也不算太贵，应该是为了那些玩《成人脑力锻炼》的高龄男性玩家设计的吧，看来老任为自己新开辟的这片玩家群还真是花了不少心思呢！





HORI的NDS防尘套装

上次给大家介绍了HORI的PSP防尘套装，这次给大家带来的是款与其相仿的NDS防尘套装。同样是电源、耳机、Mic、触控笔、卡槽等7处接口一个不漏地统统堵上，让灰尘远离我们的宝贝掌机。其实小Z个人认为老任卖NDS机不给防尘卡的行为本来就很不厚道（NDS Lite就有附赠防尘卡），毕竟NDS和GBA卡带插槽灰尘本来就很难清理，所以如果是刚刚购入新机的玩家强烈建议购买这款产品，525日元的售价折合人民币也就不到40元，而且还是老任正式授权的产品，不过家里有小宝宝的玩友可要小心哦！人家商品上可有注明六岁以下小孩吞食概不负责的。

NDSL彩色纯白触控笔

NDSL 采用了清爽色系，即使是白色主机，配上一款彩色触控笔也是美观有佳。这款由GAMETECH制作的NDSL触控笔就是不错的选择，315日元折合人民币也就20多元，内装两支触控笔，彩色和纯白各1支。小Z我的NDS笔已经用到第四支了，所以建议像小Z一样丢三落四的玩家还是提早购入备着吧！



NDSL彩包

彩色的NDSL当然要配彩色的小包啦！延承NDSL清爽色系的小包终于诞生了，共有5种色彩可供玩家挑选，内囊采用防磨损清洁材质制作，让你的NDSLe随时保持全新的状态，内部还设计有能够储存两块NDS卡的小袋，放些生活小用品也很方便，再加上专门设计的主机固定绷带，可谓贴心贴意。最主要的是价格便宜，819日元折合人民币不过50多元，和服装市场50元买的劣质产品可完全不是一个档次哦！

GBM硬壳保护盒





GBM以小巧的外形受广大玩家的喜欢，不过这么小巧的GBM保护自然很是问题，天天像MP3一样带在身上，磕磕碰碰很容易受外伤。不过有了这款CYBER的GBM硬壳保护盒就不必再担心啦！该产品采用了重量仅仅48克的全透明塑料制作，并附带挂绳，携带方便，不会影响正常游戏，且能够有效地保护你的小M不再受碰撞之苦，以后可以大胆的把小M挂在胸前去挤地铁、逛市场甚至是上体育课啦（如果体育老师没有意见的话）！售价嘛，1200日元折合人民币也要80多大洋，不过舍得买GBM的应该都会舍得给GBM买这套外衣吧！



GBM USB充电器

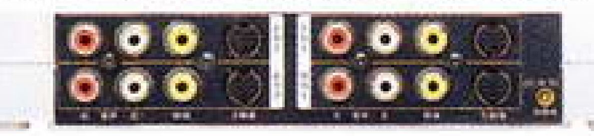
下面这款同样由CYBER带来的GBM USB充电器的用途应该不用我再多介绍了吧！一端插上PC的USB接口，一端连接我们的GBM，这样上班也不需要再背着充电器啦！其实很多人都担心USB充电设备会不会导致电池寿命缩短，其实这一点大家大可放心，标准的USB设备能够提供5V的电压及0.5A的电流，为手机等移动设备充电是绰绰有余了。另外，用这款USB连线将GBM插在XBOX360上同样也能充电的哦！不过品牌货的价格倒是有些高，小小一个连线就要780日元（人民币约50多元），实在让人接受不了。



最新的MSD recorder



Sony于3月18日公布了最新的Memory Stick Pro Duo recorder——MVR-A10，采用这款设备你可以将任何视频源直接输入并录制在记忆棒上，作为一款专门为PSP设计的视频录制设备，直接支持AVC/H.264格式录制是这款设备的最大特色。从图中我们可以看出，这款设备共有两个独立的音视频通道，将媒体源直接接在上方输入设备，可采用AV输入或S端子输入，然后采用相同通道的输出端连接电视或显示器来监视媒体播放状态。该设备还配有专用的遥控器，可以通过遥控操作整个过程，在根据MP4码流设置1G的记忆棒上可以录制2小时到4小时的内容。不过估计价格会在215美元左右，相当于一个PSP的售价有些让人难以接受，也只有Sony家电的铁饭才会购买这样的一款机器吧！





兼容PSP的移动硬盘盒

下面要为大家介绍的这款Rapsody S25其实并不能算PSP的标准外设，而应当是PC外设，但是打着能与PSP兼容旗号的移动硬盘盒，实在是让人无法想象怎样让它和PSP系统同步。首先来说说这款移动硬盘盒的各项参数吧！它支持2.5寸硬盘，采用USB2.0接口，文件系统格式只支持FAT32，78×128×20mm的超小体积，内置驱动可以和PC、数码相机、夏普Zaurus同步，当然还包括我们的PSP。从公布的情况来看，小Z猜想这款设备应该是可以与PSP的USB连接模式同步，然后把Rapsody S25的内置系统作为USB的主机通过界面操作向记忆棒上拷贝移动硬盘中的数据，起到文件拷贝操作中PC的作用。因此这款设备并不是如同NeoFlash一样能作为记忆棒的替代品，而是作为一款数据交换存储设备，当你外出时可以带着它向PSP记忆棒拷贝已经转换好的电影。理论上说这款设备还能连接各种U盘类的USB存储器并进行简单的拷贝删除操作，常常外出的玩家可以考虑购入。这款设备的售价近人民币1000元，如果加上块40G移动硬盘的话全套装备应该在1600元左右。记得国内也有一款类似的移动硬盘盒，可比这个要划算多了！

《樱大战》PSP附件套装



随着PSP版《樱大战1&2》的上市，SEGA公司也公布了《樱大战》PSP附件套装。这款套装包括PSP手提袋1个、表面保护套1个、液晶屏清洁布1个及两个UMD保护盒。手提袋和表面保护套上都印有典雅的樱花图案，清洁布和UMD保护盒上分别印有樱的拔刀式和帝国华击团的标志，美观大方的设计恐怕让不少《樱战》FANS都无法抵住诱惑吧！2604日元（人民币约180元）的价格也算不菲呢！





PSP广播收听设备

Griffin Technology最近公布了他们为PSP设计的FM广播收听设备。也许很多玩家对这个公司的产品并不熟悉，可是使用Apple产品的人一定没少听过他们为Apple产品设计的各种附件吧！作为首次在PSP领域崭露手脚，Griffin Technology这次带来的FM套装共包括三个部分，iFM PSP是一款FM接收和遥控器，iTrip PSP是一款座插式PSP用FM接收器，Smart Share PSP则用来分离耳机音频。黑色的外观设计看来也只有配黑色小P使用，不过三样加起来价值人民币920元的售价实在是贵得离谱！要知道，地摊上的FM收音机可是不到10元一个。



两款PSP套装

近日最新公布的Dunhill PSP Case套装也是一套不错的选择。打开黑色的盒子，里面内藏了两个小包，一个卷轴式的PSP保护包，还有一个用来安放线控、耳机和UMD光盘用的附件的收藏包。精美厚重就是这款携带盒给小Z我的感受。不过比起这个，小Z倒是更喜欢这套标榜个性的PSP皮包。由XO公司制作的这款皮包并非是一款腰包，而是一款挂包，而且在装入PSP后还有很大的额外空间可以当钱包来使用。除了风格时尚的挂包，该公司还制作了一款名为Transit Bag的小包。这两款的售价分别是40美元和45美元，相比之下小Z觉得40美元的挂包更好一些。



PSP Black系列周边

最后为大家带来两款Black系列的周边装备，首先是一款PSP塑料保护壳，这款保护壳与其他PSP保护壳最大的不同就在于它的正面采用了一道透明的有机玻璃，刚好能看到PSP播放音乐时的曲目信息。下方的电源插孔和耳机接口也都采用了橡胶遮盖口，也就是说这款硬壳不是为了保护关机的小P，而是保护听歌使用中的小P，打开后还发现里面可以安放一张PSP光盘和4根记忆棒，花大约130元人民币买到这么中肯的一款产品也算不错啦！这个系列的另一款产品就是这款可折叠的保护支架，它的前面板采用透明防反射有机玻璃制作，空出的手柄按键位置可以在保护屏幕的同时不影响游戏。背后的折叠支架可以将小P支起观赏电影，非常方便，售价折合人民币刚好100元，绝对物超所值哦！





大屏幕，小身材

国产掌机One Station火速评测

文 LIKY

提到掌机，大家首先想到的肯定是GBA、NDS、PSP、想到任天堂、索尼，不过今天要给大家介绍的这款掌机可是我们国人推出的正宗国货哦，它的名字叫做“One Station”(以下简称OS)，这是一款能运行FC游戏和世嘉MD游戏的掌机，拥有2.5英寸的亮丽屏幕和小巧的身形，下面我们就来好好了解一下它吧。

规格

名称	One Station
主机尺寸	102mm(长) × 60mm(宽) × 29.5mm (厚)
重量	75克(不包含电池)
CPU	8BIT & 16BIT
使用电源	AAA电池×3
液晶屏尺寸	2.5英寸
液晶屏发色数	2万6千色
按键	十字键、A、B、T、HOME、START
输出	AV输出

主机外形



看到OS，大家的第一印象肯定是：这不是GBM吗？的确，OS的外形乍一看与GBM非常相似，不过仔细看会发现不少不同，首先是屏幕，OS拥有2.5英寸的背光液晶屏，比GBM 2英寸的屏幕大了一些。按键方面，One Station的十字键采用分离设计，有点像WSC，右边的AB键旁还有一个T键，在玩FC游戏时是连发功能，玩MD游戏时当然就是负责“C”键的功能。左上有一个“Reset”键，是快速返回游戏菜单的键，右上方的是“Start”键，作用就不用多说了。说说按键的手感，有点偏软，而AB键的位置与我们熟悉的FC、GB等主机的位置颠倒过来，这在玩FC游戏时还真有点不习惯。外置扬声器在左下角，音量大小还算令人满意。



主机顶部



▲主机背面图，OS使用3节7号电池。

主机的电源开关在顶部左边，卡带插槽在顶部中央，顶部右边有AV插孔，插上配套的AV线后便可将画面和音乐输出到电视上。主机底部右边有音量调节旋钮。在主机背面有凸起的电池仓，One Station使用3节7号电池。根据我们的测试，使用3节碱性电池可以连续游戏8～10小时，这个成绩还是不错的。不过需要指出的是，OS只能使用电池来供电，不能外接电源，玩家要为此掏不少电池钱了，当然用充电电池最好了，官方也发售了配套的充电电池包，这个就需要另买了。



▲与GBM相比，OS的身形还是大出一圈。



▲厚度方面也比GBM大。

专 用 卡 带



再来看看One Station的专用卡带，OS的专用卡带与GBA的卡带非常类似，不过要稍厚一些，卡带里面的金手指分成两半，这一点也与GBA卡带不同。而卡带插上主机会多出一大截，并不能完全插入主机内部，看起来非常别扭，看来厂商在主机设计上还没能做得更好。

◀卡带插在主机顶部，会多出一大截。



▲OS卡带大小与GBA卡带差不多。

液晶屏



▶ OS的屏幕效果不错，色彩鲜艳度看起来比GBM更胜。

下面来看看One Station的实际游戏效果吧，首先要说的是，One Station的2.5英寸背光液晶屏效果效果非常不错，令人印象深刻，色彩鲜艳，而且响应时间也比较快，即使玩《索尼克》这种画面高速运动的游戏也没有明显的残影现象发生，可视角度达到150度，毫不夸张地说，效果绝对超过NDS屏幕效果。官方给出的数据中，液晶屏解析度是960×240，但是LIKY对此数据感到迷惑，这不应该是符合屏幕比例的(如果说960×640或者320×240才是合乎比例的)，不过不管怎么说，画面的确非常细腻，难怪官方给OS的名头是“高清游戏掌机”。

游戏

OS的机能只是16位机的水准，它有自己的专用游戏，不过游戏都比较简单，有不少益智游戏，而有一款飞行射击游戏效果还不错。除此之外，OS还能运行FC和MD的游戏，我们手头有几盘卡带，其中有一个FC的35合一，还有一个MD的7合一，其中不乏经典作品。比如《超级魂斗罗》、《索尼克》等等，运行起来都比较流畅，不过声音方面有些爆音，相信以后通过软件可以消除。



▲FC上的经典游戏《双截龙2》。

FC和MD上面的经典游戏数不胜数，如果能够全都能在这台掌机上玩到也是相当吸引人，不过，OS只能插入自己专用的卡带，所以FC和MD游戏必须由官方转换然后发售专用卡带才能运行，这一点限制了游戏的数量，如果官方推出类似GBA那样的烧录卡，让玩家自己烧录FC、MD游戏，这样对玩家来说吸引力也许会更大吧。

其他

按照官方给出的计划，OS以后还会兼容GBC游戏，同时官方还会针对OS推出MP3、MP4、数码相机、数码电视等周边服务，看来OS还不止是一个单纯的掌机，也要走PSP那样的综合娱乐平台的路线，只是以它这有限的机能，能否达到那样的高度还颇令人担心，不过不管怎么说，玩FC、MD游戏还是不在话下的。

好了，看过介绍后，大家对这款国人推出的新掌机应该有了一个大致了解了吧，虽然这款掌机的机能有点跟不上时代，甚至连GBA机能都不如，但小巧的外形和优秀的液晶屏还算是亮点，而能够在上面玩到一些经典MD游戏恐怕也会让老玩家动心。官方给出的主机售价是248元，而卡带都在30元以下，也算符合它的定位了，目前主机有五种颜色可选择，感兴趣的玩家可以考虑。

优点	缺点
a.外形小巧，携带方便。	a.目前游戏数量不多，FC、MD游戏必须由官方转换发布。
b.2.5英寸屏幕效果出色。	b.卡带不能完全插入主机内部。
c.能玩到经典的FC、MD游戏。	c.缺少Select键，玩FC游戏不便。
	d.不能联机。

文 江西恐龙　编 马修

掌机市场扫描

刚刚入春，这大雨怎能用一个“大”字来形容？恐怕用上倾盆滂沱、乌云密布、电闪雷鸣等等词汇都无法形容这春满大地的宜人气候啊。大雨过后，呼吸舒畅了，心情愉悦了，希望广大读者朋友能够拥有一个好心情哦！

3月2日才刚刚发售的NDSL降价速度飞快，首发时高达2600元的天价，到3月25日左右就只需要1780元了。据传闻任天堂于3月下旬新补货数十万台，而这批货到达香港的时间也就在4月1日前后，内地的玩家估计在4月初就可以明显体会到降价的幅度了。(有传闻称这一批货的售价应该是在1400～1500元之间)既然收到了“任天堂补货”的风声，现在很多游戏店都不敢贸然进货，以防止突然大跌价。照目前降价的趋势看来，相信降到1200～1300元也只需要一个月左右的时间了。

NDS方面，神游iDS和日版NDS严重缺货。而前段时间火爆过一时的美版官方翻新机现在也卖光了。目前只剩美版全新NDS有货，售价为1040元，这价格现在看来稍贵，但如果要买全新机，也只有这一种选择了。

NDS新出了几个值得关注的作品：《银河战士》和《俄罗斯方块》都早早地推出了美版，售价分别为300元、200元；《口袋妖怪突击队》、《伊苏》、《大航海时代4》的售价均为320元；《天外魔境2》售价330元；《异度传说Ⅰ·Ⅱ》也到货了，价格为340元；《圣剑传说》、《三国志DS》等其他半个月前推出的游戏也大多售价在300～320元之间。

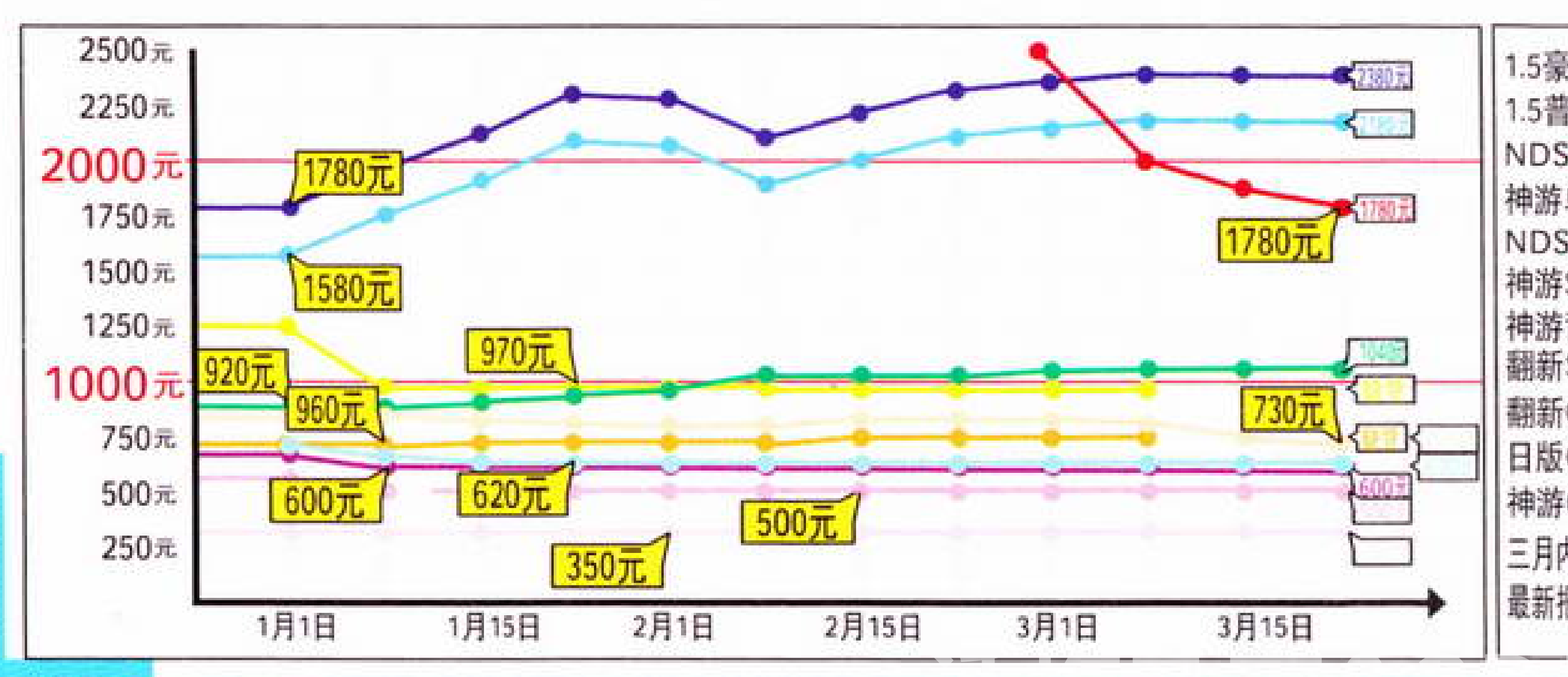
GBM的销售方面，iGBM现在价格降到了730元，有些游戏店甚至将价格开到了699元，不过条件是必须购买一些小配件，例如一盘30元的翻版游戏，或者皮包等等。在这样的攻势



下，港版GBM和日版GBM都自动撤出了这场战斗。一直想买GBM的玩家可以趁这个机会安心入手了。神游前光SP和背光SP售价分别为600元、630元。

烧录卡方面，目前最火爆的仍旧为SC-SD，售价240元。EZ系列的最新产品EZ4采用MINI SD卡，整体仅为GBA卡大小，近期即将上市，大家可要留意哦。

PSP方面，由于2.0游戏的陆续破解，硬件的价格只高不低，这2000多元的价格还硬是坚持了有两三个月了。到今天为止，1.5普通版黑色PSP仍旧售价2000多元，新年至今这样的价格都维持了1个多月，要想回归半年前的1480元看来是很难了。1.5白色版机器则越卖越少，大部分游戏店都已经无货了。以下为近期PSP的详细报价：1.5普通版黑色PSP 2180元，1.5豪华版黑色PSP 2380元，2.01普通版白色



PSP 1500元，2.01豪华版白色PSP 1700元。

PSP游戏方面，有几个大作大家一定要留意一下：《大航海时代4》售价330元；《真·三国无双 二度进化》售价340元；美版《龙珠Z》由于画面出众受到了玩家的追捧，售价高达380元；在GAMESPOT网站上评分极高的《虹吸战士》也火热到货，售价为330元；《横行霸道》和《怪物猎人 携带版》这两个经典游戏的售价仍旧为340元。

2G组装记忆棒继续下跌，继半个月前网上有些商人报出425元的价格之后，3月下旬有商人报出399元的超低价格。不知道这场降价风波要持续到何时才肯停歇，不管如何，获益的终归是玩家。

各地掌机价格表

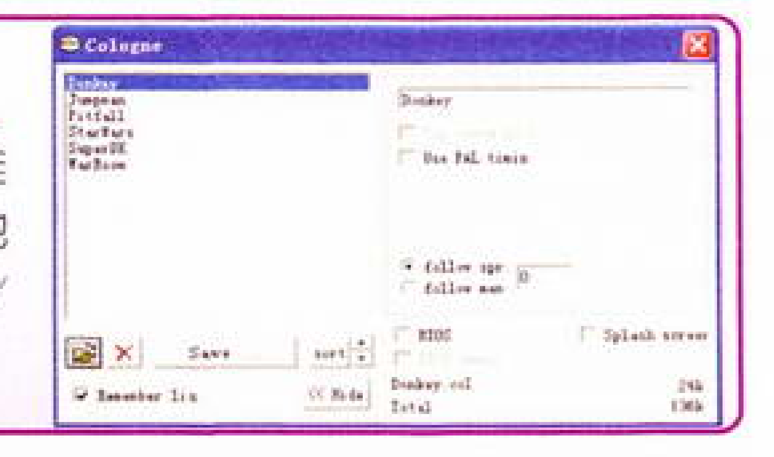
本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2380	2180	1780	—	1040（美版）	730	—	630(背光) 600(前光)	500（翻新）
广东深圳	久圣电玩	1650（2.5版）	1450（2.5版）	1650	—	1080	—	750	—	680（背光）
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1850（2.5版）	1650	—	1100	1250	—	830	680（背光）	—
天津	MARS电玩店	2300	2050	1900	1050	—	—	—	680（背光）	—
山西太原	逸豪电玩	1800	1600	1850	—	1200	800	800	640（背光680）	630

GBA软件快递

文 小超 编 马修

Cologne新版推出



GBA上的Colecovision模拟器Cologne在3月12日推出V0.4版。修正了NMI错误，加入16位混声等，下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/Cologne04Bin.zip。

Goomba新版推出

Kuwanger修改的GBA用GB模拟器Goomba在3月19日发布V2.32版，修正了totalstatesize可能出现的错误。

下载地址为http://kuwanger.malfunct.net/goomba232.zip。

GBA用MSX模拟器开发情况



Flubba在3月20日公布了GBA用MSX模拟器的开发情况。作者修复了众多游戏模拟的声音错误，但还有一些游戏不能发声，另外还添加了图像压缩模式。从放出的截图来看，软件的完成度已经相当高，一起期待吧。



玩转PSP

春光明媚，正是旅游的大好时机。旅途中累了，拿出PSP玩一番，实为再好不过的休息方式。下面一起来看看近期PSP软件界都有哪些大事发生。

PSP热点新闻追踪

PSP破解情况

文 C.H.1. 编 铭风

PSP破解再入低谷

2月份，随着MPH 2.00 Game Loader for 1.50的推出，PSP玩家着实爽了一阵。《女神侧身像 蕾娜斯》、《剑舞者 千年之约》等多款游戏都能在1.5版的PSP上运行。但美好的时光总是过得很快。3月中旬以后，PSP破解再次进入低谷。新发售的游戏几款游戏如《樱花大战1&2》、《真·三国无双 二度出击》、《心跳回忆 永伴你身边》、《大航海时代IV》等的ISO都不能运行。惟一能运行的只有《红侠乔伊 乱斗嘉年华》这款游戏。目前网上PSP ISO的推出速度越来越快，甚至能和游戏发售日同步推出，下载方式大多为BT。只是空有ISO却不能玩，不得不让人唏嘘。很多人更是选择了买正版UMD，毕竟最近出的几款游戏都非常优秀。



▲新出的很多游戏都不能运行。

PSP ISO压缩工具出现

PSP玩家应该都有记忆棒空间不够用的深切感受吧。PSP游戏的ISO动辄上百M，有些还上G。如何能在有限的空间中存储更多的ISO呢？DAX ZSIO来帮你！DAX ZSIO是一款运行于PSP上的，可以读取ISO压缩文件的程序。注意，DAX ZSIO所能识别的ISO压缩文件，并不是普通的ZIP或者RAR文件，而是要经过软件自带的DAX Creator程序在电脑端进行压缩。使用DAX Creator压缩时，压缩比选项中，0是默认压缩，1是快速压缩，9是最大比例压缩，选择0即可。压缩完毕后，记得要把压缩后的ISO的后缀名改为.iso。ISO的压缩比例视游戏而不同，比如《机器人大战MX 携带版》能从1.2G压缩到700M，而《龙珠Z 真武道会》则能从274M压缩到184M。经过压缩后，某些需要2G棒的游戏用1G棒就可以玩，而某些使用1G棒的游戏用512M记忆棒可以玩，可谓小棒

玩家的福音。

将压缩好的ISO拷贝到PSP根目录下的ISO文件夹中。然后在PSP上运行UMDEmulator，选择ISO运行。此前要将机器内的UMD光盘拿出来，否则会死机。退到主界面后，再运行DAX ZSIO，插入UMD光盘，此后就可以使用普通引导方式运行游戏了。经过测试，并非所有压缩后的ISO都能正常运行。像《龙珠Z 真武道会》、《剑舞者　千年的约定》、《蛊惑狼赛车》、《太鼓之达人》等游戏压缩ISO可以正常运行。而像《女神侧身像 蕾娜斯》、《永恒传说》日版、《胜利十一人 携带版》等则不能运行。

下载地址：http://17u.com.cn/down/DAXZISO.zip。

全能版DevHook推出

MPH Loader的出现再加上DAX ZSIO的问世，让大家PSP上的引导程序一下多起来。



▲DevHook Evolved让玩家省了不少麻烦。

于是有热心网友推出了改进版的DevHook Evolved，它集合MPH Loader、DEVHook GL2以及DAX ZSIO的内核。DevHook Evolved能够运行2.0版的ISO，也能运行1.5、1.0版的ISO，以及经过压缩的ISO，同时还能实现免UMD引导。总之，DevHook Evolved是现阶段1.5版PSP玩家必备软件。

下载地址为：http://fangel.silverinterlocution.org/DevHookEvolved.rar。

模拟器情况

PSP用N64模拟器取得突破?

最近网上放出一段PSP用N64模拟器Donkey64运行的视频。视频中，我们可以看到作者在PSP上模拟运行《马里奥赛车64》的情景，速度非常流畅。但是作者并没有放出软件下载，据说程序的稳定性不高，而且声音画面不同步。是真是假只能等时间来判别了。

SNES9X_TYL新版发布在即

Yoyofr在3月14日公布了PSP用SFC模拟器SNES9X_TYL即将推出新版的消息。在最新的V0.4版中，SNES9X_TYL将加入金手指功能，并且重写GUI代码，大家关注的ADHOC双人模式也接近完成了。不过作者表示新版由于APU模拟问题，对游戏的兼容性有所下降。让我们一起期待新版本的推出吧。

e[mulator]新版推出

PSP用模拟器软件e[mulator]在3月17日推出V0.80 Beta 2版。e[mulator]是一款二合一模拟器，可以模拟WS和PCE。新版主要是对WS的模拟进行优化，但仍没有加入存档功能。另外，PCE CDROM2的游戏也不能在本版本中运行。

下载地址为：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=20670。

NesterJ新版发布

PSP用FC模拟器NesterJ在3月20日推出V1.11 beta版。新版的开发环境由PS2SDK变为PSPSDK，支持记忆文件的压缩，缩略图由RAW变为PNG格式。目前软件推出的是beta测试版，期待正式版。

下载地址为http://rukapsp.hp.infoseek.co.jp/PSPSoftware/archive/NesterJ_v1_11beta.zip。

自制软件情况

全新PSP中英文词典发布

国内的开发者似乎对电子词典情有独衷，这不，又一款PSP用中英文词典问世了。这款词典的正式名称是Ace Dictionary，由

▲Ace Dictionary的界面很友好。

Xwh1225开发，于3月16日推出第一个版本V1.0。Ace Dictionary能够运行于1.5版PSP上，提供英汉双解查询功能。作者是受到喜之郎制作的YDICT的启发才有了开发全新词典软件的想法。出于版权问题的考虑，作者没有提供完整的词库。但现有词库包含了英语四、六级词汇，足够初学者使用。如果想扩大词库的话，用户可以使用按键精灵和Dictionary Builder配合抓取正版词典中的词汇，再生成Ace Dictionary用的词库。

在输入模式中，用户先用PSP摇杆选定字母组，再用L、R键选择单个字母，按○输入字母，按□键回删字母，按X键查询释义。在查询模式中，用户可以用Select键标注单词，按L、R键反复翻查被标记的单词。另外，遇到生词可以按Start键可以进行屏幕截图，然后将图片拷贝到电脑查看生词释义。

下载请到PSPChina论坛，相关帖子地址是：http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=66724。

最强PSP媒体播放器出炉

自从超强的视频播放软件PSP Media Player(PMP)出世以来，以超清晰的效果赢得了无数玩家的芳心。而现在PMP的挑战者终于来了，它就是PSPlayerMT。PSPlayerMT可以播放分辨率为480×272象素的AVI视频，清晰效果和PMP有得一拼。更厉害的是，除了AVI文件，PSPlayerMT还能播放MOV、MP4、OGM、MKV、NUT、ASF、WMV等格式的视频文件以及MP3、M4A、WMA、OGG、WAV等格式的音频文件。



▲最强PSP媒体播放器出炉

分辨率小于480×272的视频文件不用转换直接就可以通过PSPlayerMT播放。很多网上下载的WMV格式的320×240象素的MTV都可以正常播放。PSPlayerMT可以说是当之无愧的最强PSP媒体播放软件。只是目前软件的完成度还不高，界面粗糙，细节功能也需要改善。如果未来版本能播放分辨率超过480×272的视频，那PMP就真的要被抛弃了，呵呵。

下载地址：http://17u.com.cn/down/PSPlayerMT_For_PSP.rar。

iR Shell新版发布

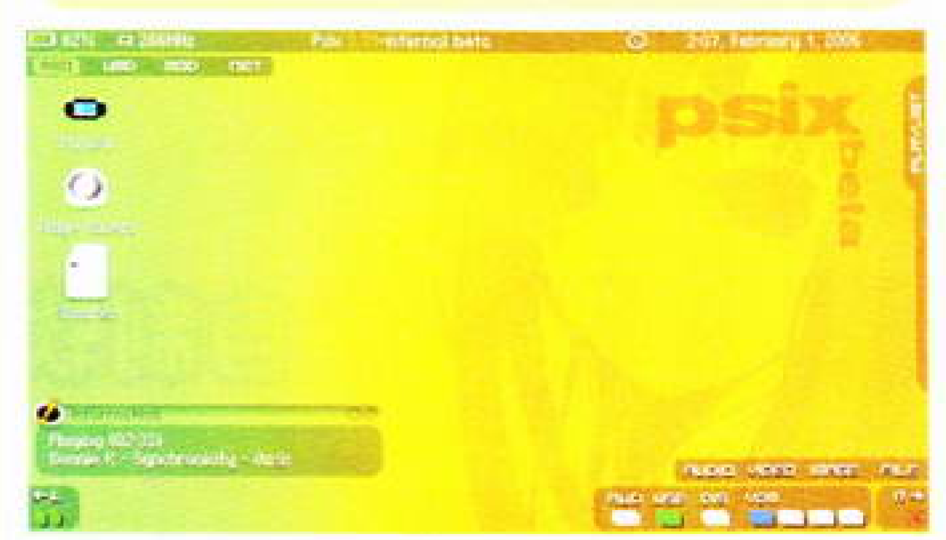


▲iR Shell的功能越来越强大。

PSP用遥控软件iR Shell在3月16日推出了V1.2版。新版最大变化是新增了无线联网机能，用户可以通过无线网络在两台PSP之间互传文件。iR Shell支持目录传送，如果用户选中某个目录，则可以将目录下的所有文件都传送给对方。不过目前iR Shell没有断点续传功能，如果传输中出现错误，需要从头开始。而且传输速度也不尽人意，在每秒30KB至90KB之间，要传送大文件的话要花费相当长的时间。作者表示以后的版本中会提升传输速度，并增加续传功能。

下载地址：http://www.pspir.com/pspirshell/download/pspirshell12.zip。

PSIX Pro新版发布



▲PSIX Pro的界面十分靓丽。

PSIX Pro于3月12日发布新版，修正了音频代码，可以播放任意大小的MP3音乐，加入了文件图标，更新了系统安全，加入了虚拟键盘，并修复了代码中的一些错误。

下载请到官方网站，网址是http://psixonline.com。

Lua FileManager新版推出



▲FileManager是Lua语言编制而成。

PSP用的文件管理器Lua FileManager在3月16日推出V0.10 beta3版。新版加入了对PSP的disc0、flash0、flash1的读取支持，加入了长文件名滚动以及主菜单中退出的功能，解决了不能将文件拷贝、粘贴到相同目录等的错误。

新版软件下载地址是http://www.mallchin.com/luafm/files/luafm-0.10-beta3.zip。

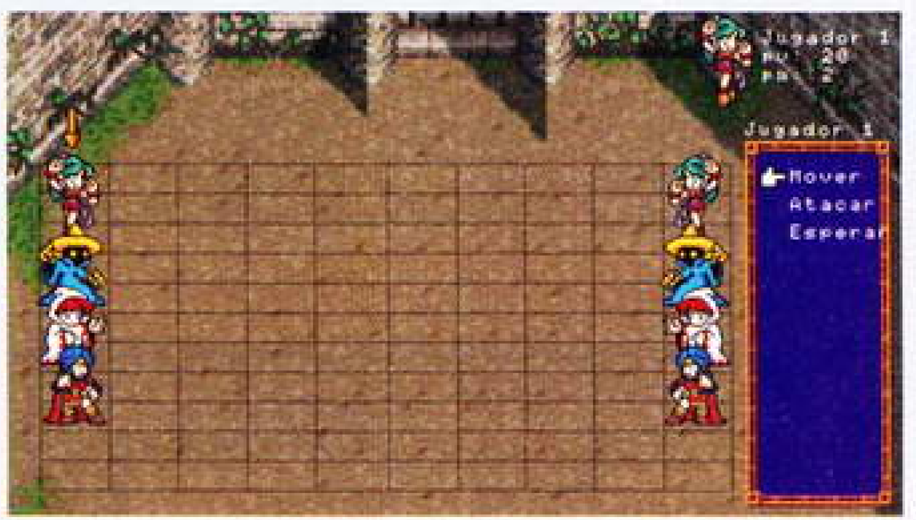
FileAssistant++新版公开

为了参加NEOFlash举办的掌机软件大赛，FileAssistant++特别制作了一个全新的版本。新版支持播放任何容量大小的MP3文件，并加入了改进了Flash播放器的源代码。目前FileAssistant++已非文件管理器这么简单，而成为一个功能强大的多媒体程序。它可以浏览PNG、BMP等格式的图片，能播放OGG、MP3等格式的音乐，甚至还能播放AVI、MOV格式的视频。

新版下载地址是：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=20843。

PSPJabber新版推出

PSP用聊天软件PSPJabber最近推出了V1.03版。新版添加了用户自定义、聊天室、插件等多种功能，并新增了一个名为《PSPTac-tics》的在线小游戏。此外还修复了收到空白消息时的错误，纠正了英语翻译问题，改变了无线网络选择方式等等。



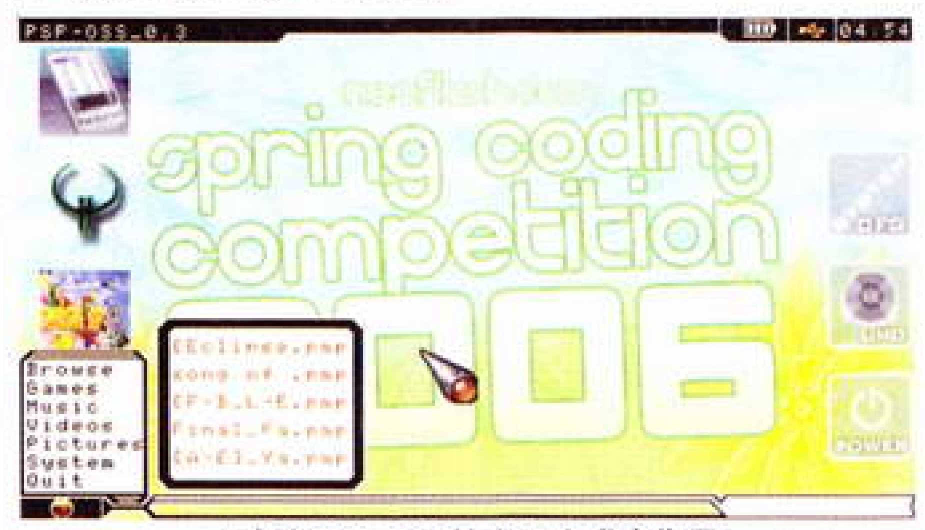
▲PSPJabber新增加的小游戏。

新版下载地址为：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=20921。

PSP-OSS新版公开

同样为了参加NEOFlash的软件大赛，PSP-OSS推出V0.3版。新版改动比较多，可以播放存储于记忆棒任意位置的PMP文件，支持RAR类型的皮肤文件，加入MP3随机播放功能，并支持用户自定义语言和颜色等等。甚至连软件的桌面都变成了大赛的广告图，用户可以按Select键加L、R来更换桌面。

最新版下载地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=20924。



▲新版PSP-OSS的桌面变成广告图。

AFKIM新版发布

PSP用即时通讯软件AFKIM在3月18日推出V1b版，修正了聊天帐号创建的错误。AFKIM支持AIM、ICQ、MSN、Yahoo Messenger等

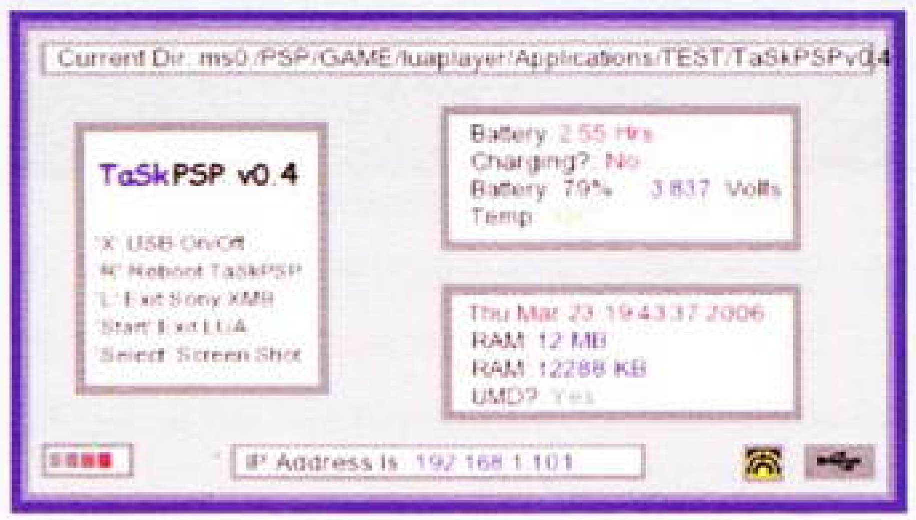


▲AFKIM支持的聊天软件真不少。

多种聊天软件。

下载地址为http://localhost.geek.nz/afkim/afkim_1b.zip。

TaSkPSP新版发布



▲可以利用TaSkPSP对PSP进行硬件检测。

ss13801在3月18日发布了自己制作的PSP用Lua程序TaSkPSP V0.4版。新版更换了字体、图标，并去掉了文件管理功能。TaSkPSP可以对PSP的硬件进行检测，并能显示相关信息，包括电池电量、UMD状态、内存信息等等。

下载请到ss13801的Yahoo公文包：http://briefcase.yahoo.com/bc/djfact00，程序在PSP文件夹中。

Artillery Shell新测试版放出



▲Artillery Shell将MPH融合进来。

PSP上的操作系统Artillery Shell最近有了新突破。开发者将MPH融合进来，这样用户在Artillery Shell中就直接可以启动2.0版的UMD光碟。不过用户仍需要将flash0和flash1两个文件夹及文件拷贝到记忆棒中。

软件下载请到官方网站，网址是http://www.artillery-shell.com。

Sonic Avol 2 PSP新版推出

Xodiac21在3月18日推出了Sonic Avol 2 PSP的最新版。Sonic Avol 2 PSP是一款运行于PSP上的以索尼克为主角的游戏。世嘉公司迄今为止没有在PSP上推出过"《索尼克》系



列"游戏，Sonic Avol 2 PSP恰恰圆了刺猬迷们的梦想。游戏的画面非常不错，和MD版有得一拼。游戏共有九个关卡，还有背景音乐，只是操作手感略差。

游戏下载地址：http://forums.qj.net/showthread.php?p=501741。

Dragon Fighter新版公布

PSP上的自制RPG游戏《Dragon Fighter》于3月18日推出V0.2版。目前游戏中的战斗已经正常，并且还添加了背景音乐。游戏的开发才刚刚开始，但我们仍可以看出作者的诚意所在。毕竟现在自制RPG游戏很少，支持一下吧。

游戏下载地址：http://psp.indocron.org/files/DF-v0.2.zip。

国产《马里奥》游戏再次更新

由国人自行制作的PSP用《马里奥》游戏在3月14日再次更新，作者加入了全新的场景。目前游戏完成度已经相当高，制作工作也由TOPOC小组接手。最让人难忘的是游戏的美工，简笔画的风格让人感受不一样的马里奥。

游戏最新版下载地址：http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=35670。



最郁闷的事情莫过于看到喜欢的游戏而不能玩了。最近好游戏可真不少，《樱大战》、《心跳回忆》等等，可惜都不能运行。2.0以上版本PSP运行破解游戏方面也毫无进展，看来一切都需要耐心等候了。

文 ZinniaSun 编 LIKY

让PSP媒体播放变得更简单！

——PSPlayerMT横空出世

2006年3月16日，一款由韩国人制作的PSP媒体播放软件横空出世了！这款软件的强大不仅仅在于它支持的文件格式丰富，更重要的是它还实现了全版本PSP通吃，2.0+的高系统玩家也再也不必因为无法使用PMP享受480×272高清晰媒体而苦恼了！下面，就让我们来揭开这款软件的真面目吧！



▲全新的播放软件——PSPlayerMT。

成功在2.6系统启动的高清晰媒体播放软件

关注PSP 2.6系统破解的《掌机王SP》读者，应该都有看过我的另一篇连载文章《PSP2.6破解直击》吧！在那篇文章中我曾伤心地告诉大家2.6小P无法运行PMP的消息。虽然2.0以上的高版本PSP都支持AVC/H.264，弥补了PSP 1.x系统播放普通MP4音频采样率只有24KHz(相当于收音机的音频质量)以及视频压缩效果差的不足，但是由于SONY对UMD光盘电影竞争力的保护，导致AVC格式的MP4文件也无法支持高于总像素76800的影像(即4：3画面320×240像素和16：9画面368×208像素)，所以无论如何也无法媲美PMP的480×272、130560像素的高清晰播放效果。但是PMP最大的不足就在于需要特定前期软件为AVI格式文件加壳转换，添加了一道麻烦的工序，转换后的文件又无法在电脑上使用常规播放器播放，再加上无法通过Eloader在2.0+系统使用，这些都制约了PMP软件的发展和普及。虽然新版本的Mod也加入了AVI播放功能，但是速度却成了最大的问题。而这款PSPlayerMT正是针对PMP这些弱点而来的，而且它大大加强了对于各种媒体格式的支持，仅仅测试版就支持除RM格式以外几乎所有的主流视频、音频格式，而且无须转换，直接播放！下面我们就来看看这款软件的特色吧！

软件介绍

软件全名叫做PSPlayer Media Test，同样是在333MHz下运行，配合《GTA》用UMD光盘引导Eloader v0.96可以在2.6机器上使用！可直接播放4;80×272@29.97 fps以下的AVI视频而无须转换！从程序的启动图片来看，这款程序未来还会支持更多格式的文件，甚至是图片和文本！软件详细参数如下：

＊支持视频格式：AVI，MOV，MP4，OGM，MKV，NUT，ASF，WMV。

＊支持音频格式：MP3，M4A，WMA，OGG，WAV。

＊支持编码器：MPEG1/2/4 video(DivX，XviD)，Windows Media Video，Ogg theora，Mpeg audio (MP2，MP3，AAC)，AC3，OGG，Windows Media Audio。



▲Eloader v0.96下成功读取并启动了PSPlayerMT。

下载地址：

http://vista.levelup.cn/editorsftp/zinniasun2000/psp26/3_9/PSPlayerMT_For_PSP.rar

这是一款1.5系统的软件，下载完成后解

压缩，将PSPlayerMT和PSPlayerMT%两个文件夹先后拷贝到PSP\Game目录下就可以使用啦！至于以上格式的媒体文件，拷贝到记忆棒下任意目录都可。在进入播放器后通过进入目录选择文件打开播放。


▲PSPlayerMT朴素的启动界面。

亮点：无需转换直接流畅播放(除非视频格式解析度超标)；2.0+系统通过Eloader可运行(Eloader的使用方法参看33和35辑掌机王SP《PSP2.0+破解直击》教程)！

缺点：没有图形化界面，没有时间输入跳转等高级功能，缺少RM格式支持(这个恐怕谁都很难实现，毕竟赛扬1GHz的机器播放RM都会卡帧……)，还有媒体解码器还是不够稳定，偶尔会出现花屏、声音有停顿等现象。

操作方法	
L	后退约10分钟
R	前进约10分钟
←	后退约10秒
→	前进约10秒
↑	后退约1分
↓	前进约1分
△	缩放屏幕
○	选择文件
×	返回文件选择界面
□	显示信息
Start	暂停播放
Home	退出(2.6配合Eloader要采用L+R+Start强行退出)


▲从字幕就能看出PSPlayerMT令人震惊的超清晰效果！



▲华纳公司LOGO，注意看背景云彩的细致程度。

影像文件的转换

PSPlayerMT的使用是比较简单的，经过上面的介绍应该都清楚了，下面我就为大家来讲解一下如何才能有的放矢地为PSPlayerMT制作高画质AVI文件吧！

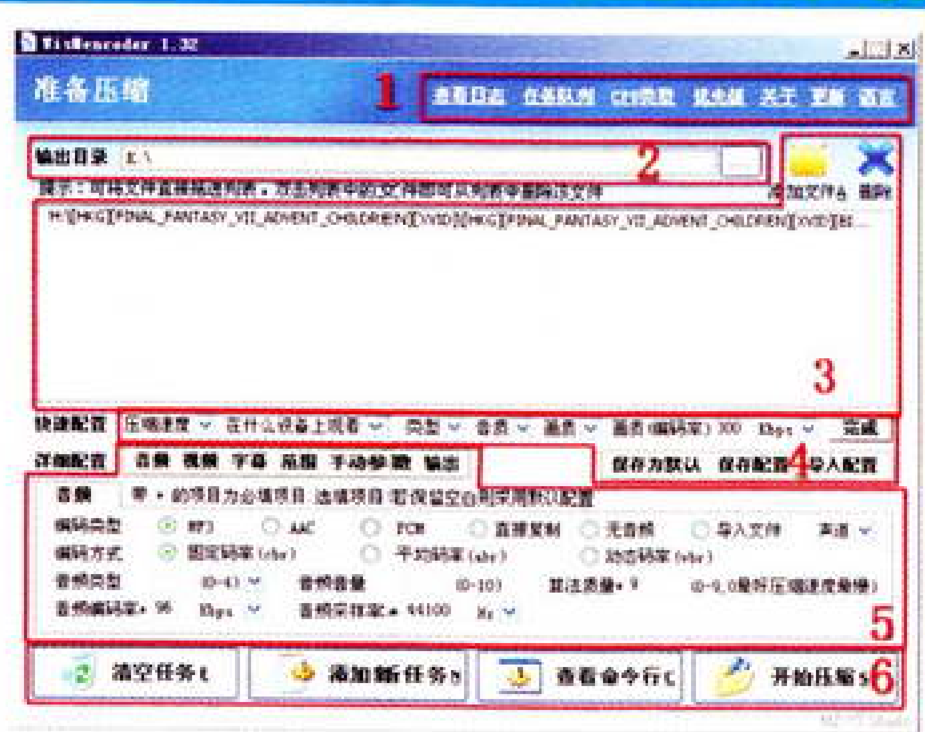
转换软件

由于PSPlayerMT支持了AVI、WMV等格式，可以使用的视频转换软件也一下子丰富了起来，转换的目的有三：首先是为了解决RM格式无法播放的问题，需要将RMVB、RM格式影片转换成AVI格式或者WMV格式播放，因为其他大部分常见的媒体格式PSPlayerMT都已经支持直接播放；第二，是为了将超过这款软件规定解析度的影片转换到规定的480×272@29.97 fps以下；第三，由于这款软件现在还无法支持外挂字幕，因此我们要想在PSP观看到有字幕的影片，就需要重新将外挂字幕压缩到视频画面内部。经过各方面综合考虑，这里我们给大家推荐一款超强媒体转换压缩工具——WisMencoder。

WisMencoder其实是一款基于Mencoder编写的AVI文件压制软件的前端，如果你没有听说过Mencoder，那大名鼎鼎的Mplayer总应该听说过吧！Mplayer作为一款开源播放器在Linux平台上广受欢迎，当然它也有专门为WinXP编译的版本，但是由于Windows平台上有Windows Media Player坐阵，因此Mplayer在Windows平台并没有太大名气。而这款



▲WisMencoder美观大方的启动界面。



▲软件准备界面可分为6大部分。

Mencoder正是由Mplayer开发小组制作的媒体文件转换控制台软件，它以高效的转换速度和优秀的转换质量而闻名。WisMencoder则是由国内一位名叫M Z Y 的网友为解决Mencoder需要像DOS一样输入复杂的命令行而特制的一款图形化前端软件，通过简单的鼠标操作即可完成复杂的命令设置，并且程序内部已经有配合各种移动设备需要的设置模版供大家选择，使用WisMencoder进行AVI格式转换，即使是不了解任何视频转换的初学者也能很方便的转换出效果出色的文件来！因此小Z在这里力推这款功能强大的软件给大家，希望大家也能喜欢哦！

软件安装

这款软件很早就因为能够转换出适合PPC、Palm、SmartPhone等移动设备播放的高画质、低要求的AVI文件而闻名于网络，最新版WisMencoder 1.32下载地址：http://nn.onlinedown.net/down/WisMencoder_132_setup.exe，由于软件本身已经整合了所有工具包，因此不需要像“携带动画变换君”那样另外安装暴风影音、AVISynth等一大堆复杂的前期准备软件。而且安装WisMencoder的方法也是非常的简单，运行Setup后只需要选择安装路径，剩下一路“下一步”，就可以看到软件的启动界面啦！

使用说明

启动软件后，就会进入如图所示准备界面。准备界面可分为6个部分，下面就来为大家依次介绍这6部分各自的功能。如果有不明白的地方还可以将鼠标悬停在选项名称上，程序会自动给出相关的介绍，以便于大家理解和使用。第1部分是系统设置，第一次启动WisMencoder时需要首先在这里选择“CPU类型”，选择自己的C P U 型号能够优化Mencoder的运行指令。另一个比较有用的设置就是程序的“优先级”设定，当在压缩视频的同时你还想运行个Word或者看看别的电影的话，就将程序优先级设定为低，如果希望尽快的完成视频转换，那么就将这里的优先级别设置为最高，这样机器就会如同死机一般将全部的CPU、内存等系统资源都用来转换AVI文件。

程序的第2部分是用来选择压缩好的AVI视频文件存放的路径，只要确定你所选的硬盘足够大，放在哪里可以自己点右侧的浏览图标挑选任意位置。但是不推荐直接选择PSP记忆棒，因为长时间的擦写会对记忆棒寿命造成很大的影响，如果是组装记忆棒甚至很容易烧掉。

第3部分是为当前任务添加视频源文件。支持直接将视频文件拖放到列表中，也可以通过“添加文件”的按钮来选择文件，这里要注意如果是配有字幕的影片，是不能在这里直接选择字幕文件放入列表的。有关字幕的导入我们后面会为大家详细地介绍。这里只需要将字幕文件对应的电影放入即可，RM、RMVB文件也一样直接放入。

第4部分是为初学者们提供的快速配置，在这里只需通过鼠标在下拉列表中选择适当选项后按下右侧的“完成”，程序则会自动生成一套配置方案填充详细配置中的必选选项，这样直接点击第6部分的开始压缩就可以开始



图1

转换的过程了。这里的第一项"压缩速度"中选择"速度优先"(如图1)，详细配置中视频选项卡则会设定为DivX固定编码率编码，因此后面会出现"画质"选项会要求输入编码率，一般情况下设置200～700 Kbps就可以实现VCD到DVD的画质，在输入的同时程序还会自动根据设置计算生成的AVI文件大小(如图2)，以便大家计算记忆棒上的空间是不是足够容纳一部电影。选择"速度和质量平衡"的话会采用Xvid动态编码率模式，这时"画质"项会变成选择等级，这种模式下视频的大小会由画面复杂程度及动态性决定，因此也无法计算生成视频文件的大小，在这种模式下"视频编码率"数值越低，画面质量越好，相应的生成的AVI文件也就越大。选择"质量优先"模式视频选项卡则会设置为Xvid固定编码率，并且进行"两次编码"，网络上公认Xvid编码的AVI文件画面效果要远好于DivX，而且再加上"两次编码"，相当于花费原本两倍的时间，清晰度自然是让人无话可说！由于同样采用了固定编码率，因此"画质"项会和选择"速度优先"相同需要手工输入。第二项"在什么设备上观看"实质上是在选择AVI输出文件的解析度(如图3)，这里16：9画面电影则直接选择SONY PSP 480×272的全屏解析度，4：3画面电影选择

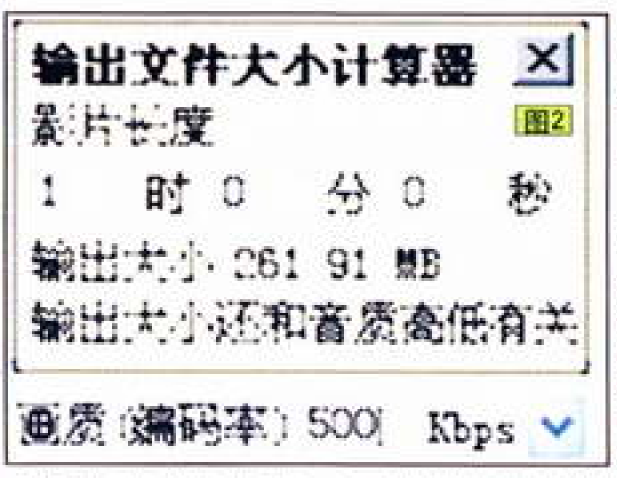


图2

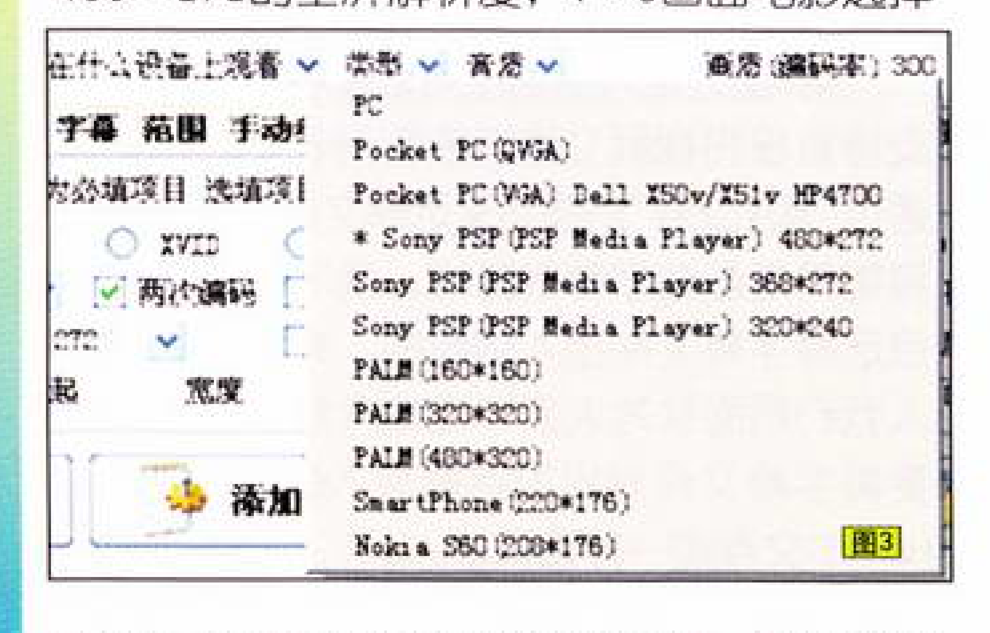


图3

SONY PSP 368×272解析度即可。要注意由于详细配置视频选项卡中默认分辨率并没有适合PSP使用的这两个解析度，推荐大家在这里选择点"完成"后再修改详细配置来达到自己的要求，否则每次手工输入这几个数会比较麻烦。第三项"类型"选项实际上决定了视频选项卡中的"每秒帧数"(如图4)。其中以"动作影片"类型最高，30帧的画面看起来绝对不会感到有定格现象，最低"幻灯片类教学片"也有18帧的设定，看动画其实也完全够用了。第四项"音质"选项是设定"音频选项卡"中的"音频编码率"和"音频采样率"。其中最高项采用了MP3算法128Kbps和44100Hz的设置已经直逼CD音质，一般将"音频编码率"设置在64～96Kbps就可以了。要注意"音质"的设定也是会影响AVI文件大小计算的。"画质"项我们已经做了介绍，这里不再重复。最后点击完成配置则会生效，如果需要细微调整请接着看我们关于第5部分的介绍。设置好的配置文件还可以在这里保存起来供以后使用。

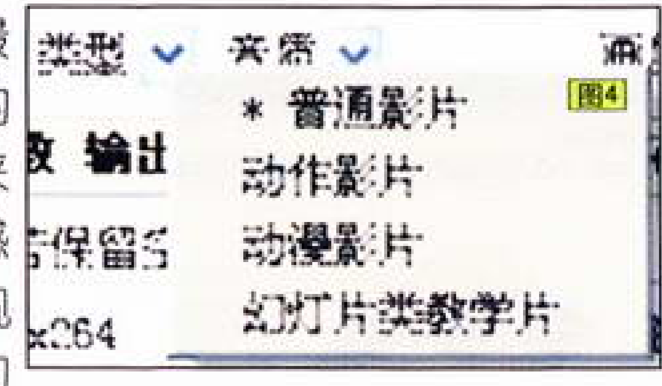
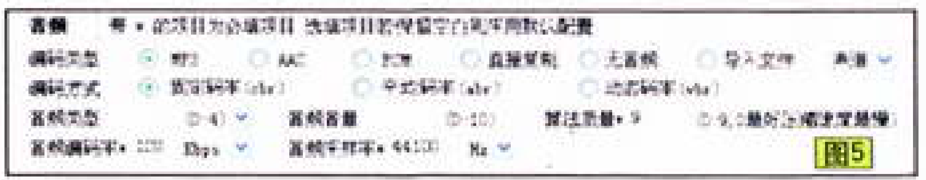
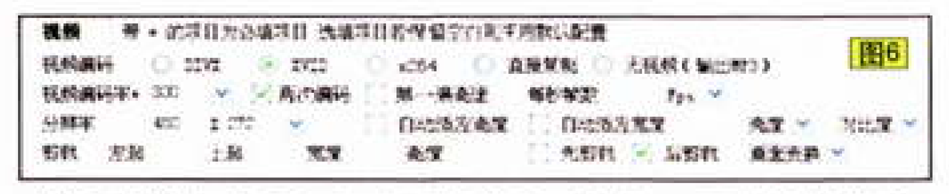


图4

第5部分"详细配置"共分6个选项卡。选项卡中标示"*"的选项为必填选项，否则将无法开始压缩。音频选项卡中"编码类型"一般选择MP3即可(如图5)，AAC为MPEG2/4标准音频

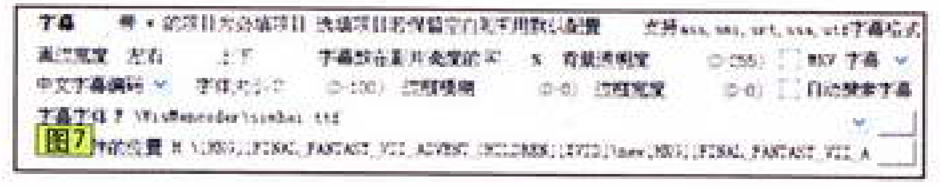

图5

编码，还有PCM其实就是WAV波状录音的编码，这两种格式的音频文件都非常大，不建议使用。MP3编码方式又可分为"固定码率"、"平均码率"和"动态码率"三种，这里注意"动态码率"设置与视频相似，值越低效果越好。其他设置不用我说大家也应该能明白。视频选项卡(如图6)中重要选项大致都已经给大家


图6

做了简单介绍，下面我们来注意一下"剪裁"设置。"剪裁"分"先剪裁"和"后剪裁"。不论哪种，都需要根据文件的解析度来计算。举个例子，如果电影原来解析度是720×480，保持比例不变放在PSP上最大解析度则为480×320，这样就高出来320−272=48个像素，那么我们选择"后剪裁"就需要设置为"左起"0，"上起"24(因为上下共剪48，那么上面就剪掉一半)，"宽度"480，"高度"272即可。这样虽然画面内容少了，但是至少不会改变人物的比例，而且网络上的很多电影为了达到宽屏画

质本身就有上下黑边，如果不剪掉这些黑边会很浪费PSP本来就是16：9的屏幕哦！至于后面亮度、对比度和画面变换的设置我想不用我多说，大家也应该都明白吧！这里着重给大家介绍一下关于字幕文件的使用(如图7)。很多网络下载的电影都采用外挂“.srt”、“.ass”、“.smi”、“.ssa”、“.utf”字幕文件的方式，WisMencoder转换AVI文件时可以直接


图7

将这些字幕文件压入AVI视频图像中。“字幕字体”就采用WisMencoder安装目录下的simhei.ttf即可，其他的字体文件不一定能够支持。PSP用“字体大小”一般设置在2～3就可以了，“字幕高度”放在92～95%之间。如果字幕与AVI文件的文件名称不匹配，就取消“自动搜索字幕”的选项，手工选取需要的“字幕文件位置”，一定要注意“中文字幕编码”中简体中文文字一般选用CP936(如图8)，如果出现了乱码，则选择gbk或者gb等。繁体中文选择cp950或gbk，建议大家一定先试试转换一下，如果仍没有字幕，请点击第1部分的“查看日志”。应该会看到以下内容：

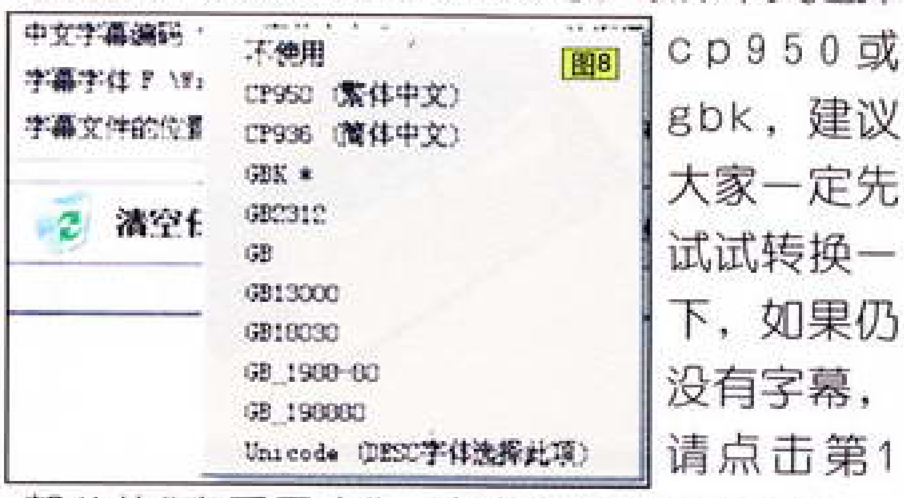


图8

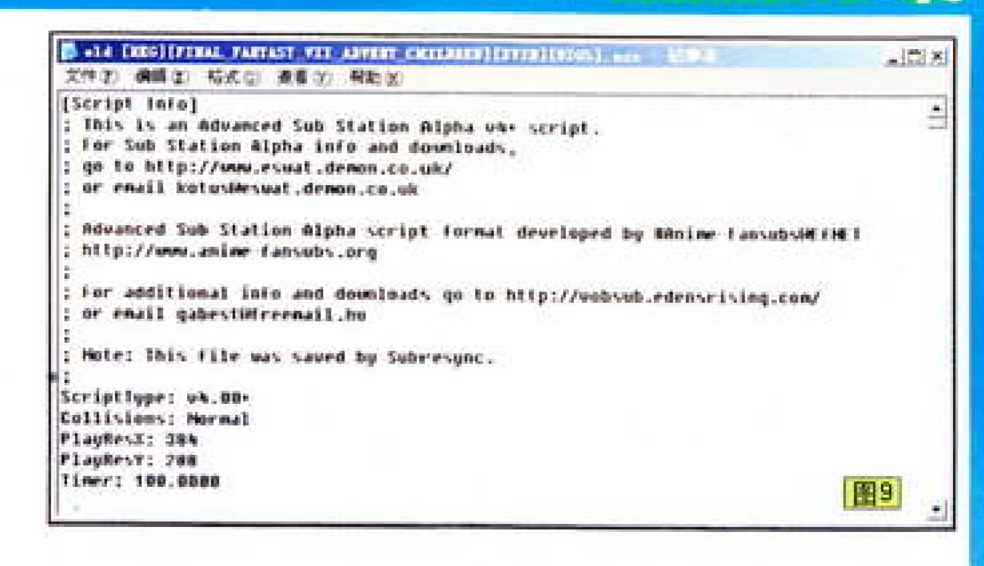
Cannot load subtitles：C:\......\xxxx.ssa

意思是：

不能载入字幕：C:\......\xxxx.ssa

解决办法是，用记事本打开该字幕文件(如图9)，点击文件菜单中的另存为，会弹出“另存为”对话框，在“编码”的下拉菜单中选择“ANSI”，然后保存，再将后缀的.txt去掉还原成字幕文件。中文字幕选项选择CP936或gbk就应该可以开始压缩了。实在不习惯繁体字幕的朋友可以用Word打开修改为“.txt”后缀的字幕文件，通过简繁转换将字幕转换成简体，再存盘改回字幕后缀即可。至于剩下三个选项卡内容我不说大家也一定都看得懂了吧。

第6部分需要注意“添加新任务”的按钮。在文件列表中的文件都会采用当前详细配置


[Script Info]
; This is an Advanced Sub Station Alpha v4+ script.
; For Sub Station Alpha info and downloads,
; go to http://www.eswat.demon.co.uk/
; or email kotus@eswat.demon.co.uk

; Advanced Sub Station Alpha script format developed by #Anime-Fansubs@EFNET
; http://www.anime-fansubs.org

; For additional info and downloads go to http://vobsub.edensrising.com/
; or email gabest@freemail.hu

; Note: This file was saved by Subresync.

ScriptType: v4.00+
Collisions: Normal
PlayResX: 384
PlayResY: 288
Timer: 100.0000

图9

的相同参数转压AVI，可是如果想要下一个文件采用别的配置应该怎么办呢？这时就要用到“添加新任务”的按钮将当前任务首先打包到列表中，然后再进行新的设置对应新的媒体文件。如果想查看以前的任务，可以点击第1部分中的“任务队列”，当完成所有配置后点击开始压缩就会进入“压缩进程监视界面”，并同时弹出一个命令行窗口执行当前压缩。如果想中止本次压缩任务，直接关闭命令行窗口即可。通过命令行窗口还能查看当前执行的任务剩余时间和输出文件估计大小，点击压缩进程监视界面上“压缩完执行”按钮还可以设置任务完成后关机还是启动其他程序。





好了，讲了这么多，大家一定都已经跃跃欲试了吧！终于小Z的PSP也能播放480×272的高清电影啦！不和大家多说，我还是赶快把累积的那些动画都转了再说，还是老规矩，有问题欢迎拨打8711601小Z的QQ哦！

玩转NDS

M3-SD Perfect评测

文 gokumine 编 马修

外接存储卡类型的烧录卡已经慢慢超越了传统意义上的普通烧录卡，而随着NDSL的发售，存储卡类型烧录卡的体积问题也越来越引发玩家的不满，毕竟大出好大一块的存储卡外接型的烧录卡在美观上是十分碍眼的。缩小体积这个尖锐的问题摆到了厂商的面前，早先的CF版烧录卡由于受到CF卡大小的限制已经没有改进的余地，因此SD卡版的烧录卡就成为了新一轮竞赛的先头军。M3-SD Perfect(以下简称M3-SD P)就在这样的环境下问世了。



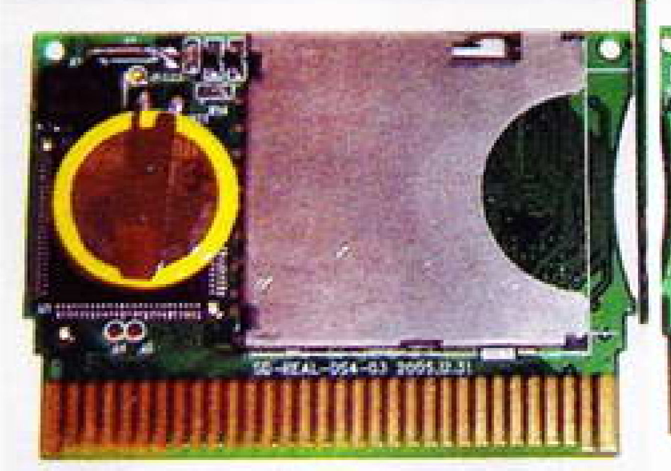
外观篇

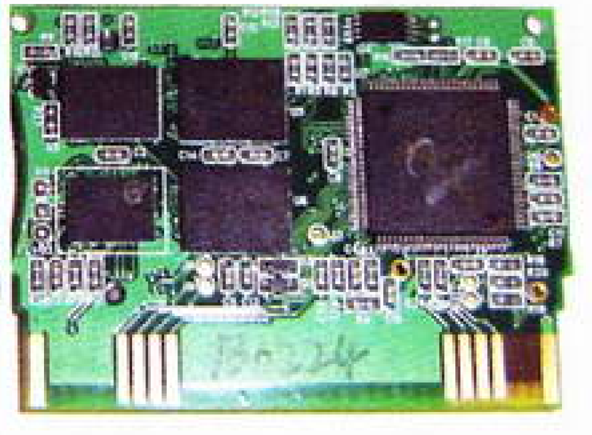
包装上，M3-SD P没有太大变化，采用的是和前段时间推出的M3-SD版烧录卡一样的样式，包装内只有M3-SD P和安装软件一张。但打开包装以后小巧的卡带让人惊喜，卡带体积只有41.5 × 57 × 7.5mm，这个应该算是使用SD卡版的最小体积了，也是目前体积最小的SD卡版烧录卡。对于目前体积上和M3-SD P不相上下的是SC-SD，于是为了给大家一个更直观的比较，我们来看看在一起的M3-SD P和SC-SD。在长度和厚度上，M3-SD P略占据优势，且比正版GBA卡带更容易拔插。



■M3-SD P和SC-SD大小比较。

打开卡带以后，会看到内部电路发生了很大的改变。在保留原有所有芯片的基础上对所有线路进行了大规模的重新调整，SD卡槽的位置也做了调整，尽管总体看来布线更繁杂，但是依然井井有条。就算是相同芯片的产品，布线也会直接影响产品的性能。芯片正面，可以看到正面M3-SD P依然保留了电池的设计，不仅可以为





▲ M3-SD P 的正面与背面。

卡带中的时钟芯片提供电力，还让RAM中存档的时间保存提供了保障，电池使用的是日本日立原装电池，可以保证使用5年以上。虽然不能充电，但是这个时间应该够玩家使用了。

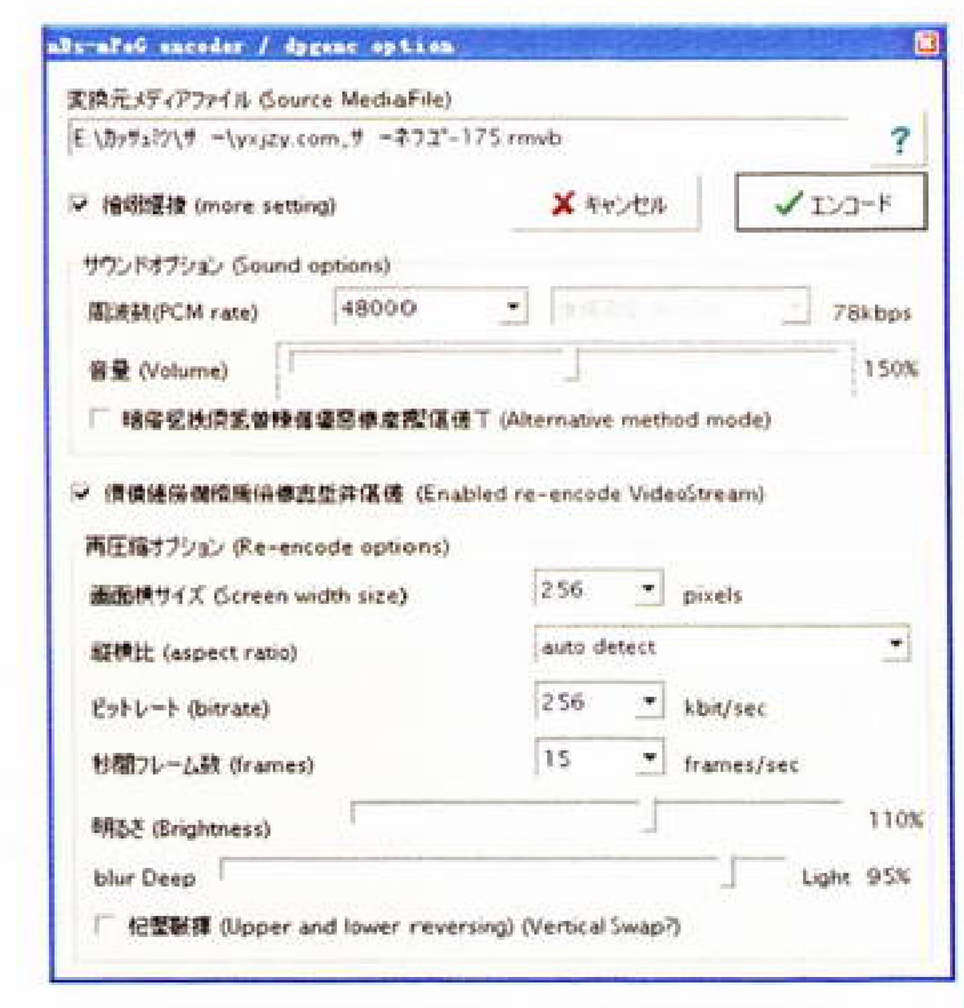
软件简介篇

说到软件那么就要先说M3-SD P的新内核了。M3-SD P和M3-SD使用的是同一内核，最新的内核是C16版，大家可以从下面页面地址进行分流下载http://www.yxjzy.com/bbs/read.php?tid=1943&fpage=1&toread=1。内核升级以后NDS端显示的版本是V3.30。在功能上，改善了在C15内核中对SD卡的兼容性问题，能够兼容更多的SD卡；另一大特点就是增加了软件Moonshell09的移植，这个软件可以说是目前在NDS上影片播放效果最好的，启动M3系统以后，只要按下SELECT键就进入扩展的视窗操作系统，非常简单，省去了玩家要自己制作的麻烦。由于增加了Moonshell09的软件，使得卡带对MP3、MIDI、OGG等音频文件的直接播放成为了可能；在图片浏览方面除了以往的BMP位图，还增加了JPG、GIF等图片文件浏览的直接支持。最重要的就是对Moonshell的DPG视频格式文件播放的直接支持（对于DPG视频的对比测试将在下面进行）。

除了增加了上面几点主要的功能以外，在其他方面也增加不少功能，如可以直接在NDS端显示系统的日期、时间、温度。对于NDS双屏幕的操作也是有了很大的进步，尤其是将软件全部中文化这点最人性化。Moonshell为M3增添了不少的新鲜血液。不过目前的Moonshell系统还是属于测试版本，并没有将M3独有的水晶引擎电影播放、NDS游戏、电子书书签、中文输入法等功能进行合并，因此在运行这些功能的时候还要在M3界面下进行。不过总的来说已经让我们感觉到以后在NDS上的会出现更多更好的新功能。让我们期待最终版内核早日发布吧。

游戏的烧录软件M3 Game Manager和电影卡影片转换软件基本上没有变动，和以前的一样，这里就不多做介绍了。不过要说说Moonshell这个软件，因为官方并没有针对这个软件进行介绍，而且也没有提供该软件。首先我们要去下载几个软件才能实现进行影片的制作。第一要下载Moonshell09版软件，因为M3-SD P加载的是09版的软件功能，另外为了能够直接让Moonshell转换RMVB格式的压缩文件，还要下载realmediasplitter和realalt两个软件。下载了realmediasplitter后需要把里面的文件RealMediaSplitter.ax拷贝到C盘中，然后在“开始－运行”中输入regsvr32 c:\RealMediaSplitter.ax，然后运行即可完成注册；再下载realalt，这个软件是RMVB的解码文件，只要安装即可。这样完成以后就可以运行Moonshell中的dpgenc.exe文件，然后加载影片的时候在选择格式那里调成所有格式即可转换最常见的RMVB格式了。以上软件大家可以从页面http://www.yxjzy.com/bbs/read.php?tid=4099&fpage=1&toread=1中下载到。

软件部分基本就介绍这些了，大家可以根据图片的设置进行转换即可，这个设置转换的效果应该说是最好的了。软件说到这里基本就差不多了，下面我们来看看实际的使用吧。



▲ dpg格式转换软件Moonshell09最佳设置数值。

Moonshell篇

首先我们把M3-SD P接到NDS上面，将测试文件拷贝到SD卡中，没有刷机器的朋友还要接上Passme和正版卡。启动机器以后进入到M3-SD P的OS中，我们可以看到画面基本上和以前一样，但是在画面下面增加了一个“select-扩展功能”的字样，按下SELECT键，系统开始加载Moonshell程序，大概一两秒后，Moonshell启动。启动以后桌面上会有8个图标，分别是：我的存储卡、我的视频、我的音乐、我的图片、我的游戏、我的电子书、帮助和支持、设置。在桌面的右下角有年、月、日、时间和温度的显示。桌面全面支持触摸笔，只要在所选功能上双击即可，很像在用鼠标。我们先来看看Moonshell的强劲功能吧。

首先是影片播放功能。在“我的视频”中进入SD卡目录，运行dpg文件即可启动播放功能。播放的时候会直接启动NDS主机的上屏，下屏处于关闭状态，但是轻轻点一下下屏，就会切换到下面，在下面可以看到播放时间、播放模式和音量。除了可以通过十字键前进和快退，可以直接点击播放进度条直接到播放位置。而在播放模式中可以选择5种播放模式和直接关机。音量可以通过X和Y来调整，再按下SELECT即可直接返回到上屏。对于播放效果，我们做一个对比，分别使用同一影片转换成dpg文件、MP4和电影卡专用文件。首先是dpg文件和MP4的对比。dpg文件和MP4文件转换后大小完全一样，音频质量也是相同的，从画面上可以看到除了颜色的不同基本上画面清晰度相差无几，颜色主要是以为NDS和PSP屏幕和发色数的差别造成的。接着我们看看MP4和电影卡专用文件对比，还是相同的画面，可以看见效果还是和上一次的dpg文件差不多的，不过容量上电影卡专用文件的容量却比dpg文件和MP4文件增加了1/3，可见在相同质量下dpg文件的压缩实力还是不容忽视的。但是dpg文件在播放快速画面时有残影，这点电影卡专用软件是没有的，看来真是各有千秋，自己来选择合适的格式吧。



▲播放模式中影片各种设置的调整画面。


▲同质量播放的MP4格式对Moonshell09的dpg格式。

接着我们看MP3播放功能，在播放MP3的时候不仅可以控制音量，还可以选择自己喜欢的模式进行播放，直接选择播放的任意时间段也很方便；合上主机屏幕后，屏幕还会自动关闭，大大增加了NDS的电池续航能力。总的说，在音乐播放方面扩展功能中的播放能力要超过了电影卡的专用格式了，毕竟不用转换了。


▲同质量播放的MP4格式对电影卡专用水晶引擎格式。

在图片功能中，可以浏览的图片格式也增加了很多，打开速度也很快，显示效果非常细腻圆滑，还可以任意放大和缩小。惟一遗憾的就是电子小说功能，虽然可以使用触摸屏幕操作，但是不能保存进度，让看小说变得很麻烦。游戏功能方面现在还是一个虚设，暂时不能使用。要运行游戏的话就只能在电影卡模式下进行，不能进扩展功能，在游戏运行时经过测试和M3-SD完全一样，从使用方式到兼容性是一样的，和M3-SD转换的游戏也是相通的。

从上面我们可以看到，使用新内核的M3-SD P在功能和体积上都是给人一种冲击，尽管体积上有了长足的进步，但是并没有因为体积的缩小而在功能上缩水，这不得不说是一种进步；搭载的新软件也弥补了硬件本身的很多不足，不过有一点是可能肯定的，两种视频功能虽然互不影响，但是还会有人要不自觉地进行比较，看来能否找到一种更有效的压缩方式将是厂家未来的选择，毕竟dpg格式是开放的，随着别人不断的完善应该还会有更大的进步，不过不管格式之争如何，收益的最终还是玩家，相互竞争才会有更好的发展。

文 小超 编 马修

NDS软件大集合

用NDS遥控电脑——PointyRemote

当你端坐在电脑前，有没有想到过用NDS遥控电脑呢？其实NDS完全有这个潜质，NDS支持WI-FI无线联网，更重要的是NDS特有的触摸屏，让一切操作变得简单。现在一款名为PointyRemote的软件让这个梦想变为现实。PointyRemote是一款运行于NDS上，通过无线网络遥控电脑操作的软件。下面就让我们一齐来体验PointyRemote的魅力。

前期准备

PointyRemote一共发布过五个版本，最新版是V 0.000015a版。大概作者觉得软件还有很多地方要改进，所以在版本号前加了N个“0”。下载地址是http://gchack.free.fr/DS/utils/PointyRemote/PointyRemote0.000015a.zip。

将下载的压缩包解压后，会获得四个文件。PointyRemote.ds.gba、PointyRemote.nds这两个文件，一看后缀名应该就知道是运行于烧录卡的程序。readme.txt里则是软件的简介，大致介绍了一下软件的功能。简介中并没有提及作者的任何情况，不过开头一句“my bad english”让大家知道作者并不熟悉英文。软件中还有一个重要文件是server.exe，这是运行于电脑端的服务器程序，用于接收我们在NDS上发送的指令。

使用PointyRemote，除了要有NDS及烧录卡外，还需要一台无线路由器。普通的DLink、TPLink等牌子的无线路由器都可以，没有什么特别要求。PointyRemote不能通过电脑安装的无线网卡以点对点方式遥控电脑。

下面说说程序的具体使用方法。首先要在电脑上运行server.exe 文件。server.exe运行后会弹出程序界面，不需要对它进行任何设置。PointyRemote在NDS端的运行很简单，只要将PointyRemote.ds.gba或PointyRemote.nds拷贝到烧录卡中即可运行。PointyRemote支持大多数NDS烧录卡，包括EZFlash、GBALink、SC、M3等等。需要说明一下，在C15内核的M3-SD中，运行PointyRemote.nds会发生程序死锁现象，PointyRemote.ds.gba则可以正常运行。

网络配置

在NDS上运行PointyRemote后进入程序界面，下屏出现三个菜单。用户可以用触控笔直接点击菜单进入，也可以通过十字键移动选择框，再按A进入。第一项Play Wardriving，是接入点映射测试，用来检测附近的无线热点。第二项Play Keyboard Test则是键盘输入测试，进入后会出现一个虚拟键盘，用户可以直接点击相应的字符输入文字。我们要进入的是第三项Connect to an AP。进入后又会出现三个选项，第一项Search for an AP是搜索无线网络热点，第二项Manual Configure是进行无线网络配置，第三项Cancel则是回到前一项菜单。

我们先进入第一项Search for an AP，这时NDS会自动搜索附近可以使用的无线网络热点，并以列表的方式显示出来，前面是热点名称，后面的百分数则是讯号强度。选择好热点后点击右下角的Accept按钮，会进入第二项Manual Configure进行具体的网络配置。SSID后显示的是当前连接热点的名称，ch0则表示信号讯道，点击后可以在ch0至ch13之间



▲程序主界面的三个菜单。



▲Connect to an AP下的三个菜单。

轮流切换。WEP是网络热点加密选项，off表示没有加密。如果热点设置了密码，则要选择on，再点击Edit Key按钮输入密码。但如果设置了WEP加密，很容易造成连接失败的情况，这里建议不要在路由器中设置WEP加密方式。其实WEP加密会减弱无线信号，如果想做到良好的保密性，最好还是使用MAC地址过滤的方式，不过事前一定要正确输入NDS的网卡MAC地址哦。

TCP/IP选项中我们要选择Static IP，即静态IP地址，而不要选择自动获取IP地址的DHCP IP方式。接下来就是设置具体的IP地址了，首先你要熟悉你电脑中的IP地址配置。方法是双击电脑任务栏右下角的网络链接图标，在弹出的连接状态对话框中，点击支持，这时会显示电脑的IP地址、子网掩码和默认网关。小超电脑的IP地址是192.168.1.3，子网掩码是255.255.255.0，网关是192.168.1.1。回到NDS上，在IP Address后输入IP地址，这里我们只要和局域网中所有电脑的IP地址不冲突就可以了，比如设置为192.168.1.189。Gateway是网关，和电脑中一样，输入192.168.1.1。SubnetMask则是子网掩码，同样和电脑中一样，输入255.255.255.0。DNS1可以输入网关地址，即192.168.1.1，DNS2可以不用填写。

一切准备好后，点击Accept按钮连接网络，屏幕上会出现两个选项。Return to Main Menu是回到主菜单。我们选择第一项UDP Test(PointyRemote)后，会要求输入被遥控电脑的IP地址，这里输入小超电脑的IP地址192.168.1.3，点击Accept按钮。然后NDS会黑屏，别着急，这是程序正在传送数据。稍等片刻，按NDS的A、B键，屏幕上会出现电脑桌面。

使用方法

PointyRemote充分利用了NDS的双屏，上屏显示电脑的全部桌面，和你在电脑显示器中看到的一样，下屏则放大显示局部桌面。这种显示方式让人想起了任天堂即将推出的网络浏览器。如果要浏览桌面的其他部分，我们先按L键切换屏幕，此时下屏显示整体桌面，上屏显示局部桌面。然后用触摸笔在想要放大显示的位置上点击，上屏的局部桌面随之改变。由于数据传输的缘故，可能在操作后NDS屏幕迟迟没有动静，可以按NDS的A键刷新局部桌面，按B键刷新整体桌面。



▲在Manual Configure中设置IP。

触摸笔就相当于电脑的鼠标，而鼠标的左键和右键，则由NDS十字键的左、右担当。比如要浏览网页，我们可以通过点击触摸屏以及按L键切换屏幕，来完成对整个网页的浏览。PointyRemote还支持文字输入，按Select键可以调出软键盘，输入完毕后，点击Accept按钮，文字会传输到电脑端。这样的话，我们可以打开QQ和别人进行文字聊天，不过只能输入英文。利用PointyRemote，我们能够遥控电脑做很多事情，包括打开Word文档阅读电子书、浏览图片、对文件进行删除等等，你甚至可以通过它来控制电脑游戏。当然还可以搞搞恶作剧，在朋友的电脑上偷偷运行服务端，然后拿着NDS一阵乱点……5分钟后，保准朋友脸色发青，活活。



▲程序正通过无线网络连接电脑。

PointyRemote对传输的数据进行了压缩，画面的色彩数明显降低，个人感觉只有256色。再加上数据延迟，很多操作并不如想像中那么好。比如看电影，只能看到画面一格一格地跳，而且画质恶劣。听音乐更是别想了，PointyRemote不支持声音传输。PointyRemote对触摸屏的支持也不是很好，有着定位不准确的毛病。

如果作者能解决目前出现的一些BUG，PointyRemote的前途将非常远大。随着对NDS破解的深入，更多带有联网功能的NDS软件将会出现，让我们一起期待吧。

在NDS上玩Lua——DS Lua

略通电脑编程的朋友应该知道Lua语言吧。Lua是一种开放型的免费脚本语言，更重要的是Lua的适应性非常好，可以运行于任何一种C/C++编译器。Lua语言最大的特点是简单易用，很多语句非常直白。比如print命令是在屏幕输出文字，if则是判断等等。有编程基础的人很容易学会。

在PSP上，Lua语言已经先行一步，目前已经有百余个Lua程序，涉及文件管理、迷你游戏等方方面面。Lua在PSP上的盛行，完全得益于PSP上的Lua语言编译器Lua Player的开发。国外网友Waruwaru也正是从PSP Lua Player上得到启示，为NDS开发了Lua编译器——DS Lua。



▲DS Lua是NDS用的Lua语言编译器。

通过DS Lua，我们可以在NDS运行Lua程序。DS Lua一共推出过三个版本，最新版是3月20日推出的V0.3版，修正了内存错误，加入了FrameStrip、Sprite项目等等。下载可以去软件官方网站，网址是http://www.dslua.com。

使用方法

将下载的压缩包解压后，会看到DS Lua文件包由PACK.BAT、DSLua.nds等文件以及scripts、bundle等文件夹组成。首先我们要将下载的Lua程序拷贝到scripts目录。然后运行PACK.BAT，接着会弹出DOS运行对话框，将Lua程序打包成为NDS用ROM。

打包好的ROM总有三个文件，分别为DSLUA-PACK.nds、DSLUA-PACK.ds.gba、DSLUA-PACK.sc.nds，可以在bundle目录中找到。DS Lua能运行于大多数NDS烧录卡下。如果是GBA电影卡或者M3-CF用户，可以直接将Lua程序拷贝到CF卡中，不用再生成ROM。



▲主菜单中只有两个目录。

在NDS运行DS Lua，程序启动后会直接进入主菜单。菜单中有GBFS和SRAM两个目录，我们用NDS方向键移动光标，按A键进入相应目录。默认情况下，CF卡的目录是不显示的。我们需要在主菜单下按Select调出设置选项，将FAT currently后的OFF按A键改为ON。再按Select键退出，此时菜单中会出现名为CF的目录。



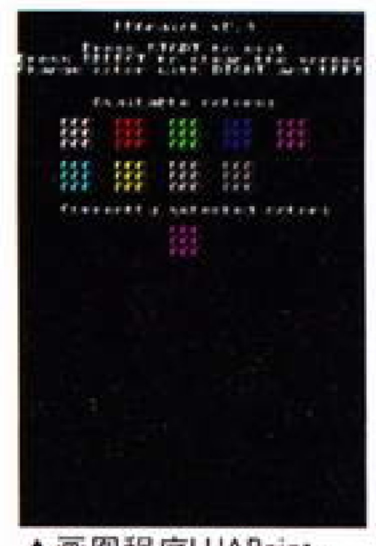
▲按Select键调出设置选项。



▲GBFS下可以找到Lua程序。

Scripts目录中的Lua程序我们可以在GBFS下找到，按A键进入GBFS后，会出现程序列表，选中程序后，按A键运行。程序运行中，按Start键退出，回到主界面。

由于DS Lua的推出时间并不长，所以目前适用的Lua程序不多。只有画图程序LUAPaint、迷你游戏TextTacToe等少数几款。



▲画图程序LUAPaint。

要像PSP上那样百花齐放，还需要作者多多宣传。期待更多更好的Lua程序出现在NDS上。



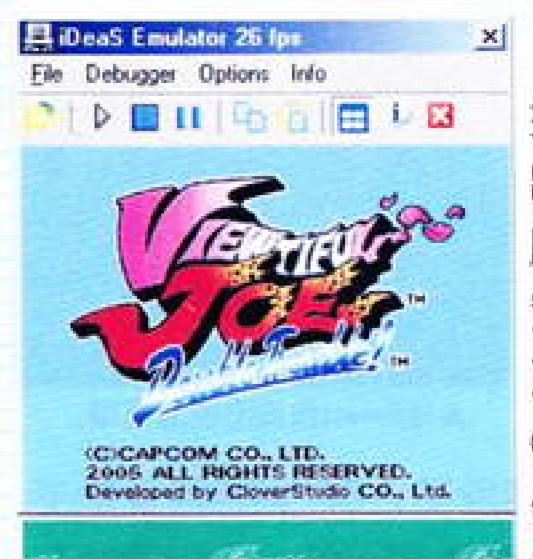
▲迷你游戏TextTacToe。

文 小超 编 马修

NDS软件新闻

春暖花开，掌机软件业也随着热闹起来，iDeaS、Moonshell 等众多软件纷纷推出新版本。下面一起看看半月来的NDS软件新闻。

iDeaS新版推出



电脑用NDS模拟器在3月11日推出V1.0.0.8c版。新版修正了调色板设置、纹理管理、Z缓冲管理以及ARM7 CPU中IRQ DMA的错误，并且增加INI配置以及简单的按键设置功能。下载地址为http://spazioinwind.libero.it/linoma/ideas_download/ideas1008c.rar。

Dualis新版发布

电脑用NDS模拟器Dualis仍旧频繁更新，半个月来推出五个版本。最新版是3月20日发布的V18.2，加入LZ77UnCompWram SWI以及PSG模拟，并修正了SWI 3模拟等一些错误。V18.2支持全屏显示，让Dualis成为第一款支持全屏显示的NDS模拟器。方法是按住电脑键盘Atl的同时再按回车键，按ESC退出。下载地址为http://dualis.1emulation.com/files/dualis-18.2.zip。



Moonshell新版推出

NDS上的多媒体软件Moonshell在3月21日推出V1.1版。新版修正了EXFS的致命错误，加入对MoonShellPlugInVersion2.0的支持，增加了FileMaxCount项目，加入NSF、GBS库，升级了BMP、OGG、PNG插件，增加了IKM、JPG、MDX、PSD、MID、RCP、R36插件。下载地址是http://home.att.ne.jp/blue/moonlight/moonshell11.zip。



MP3Play新版推出

日本人开发的NDS用MP3播放软件MP3Play分别在3月15日和3月19日推出r09和r10两个新版本。修正了自动时钟的错误，并增加了MP3CONF.TXT的设置文件，能够记住最后播放的歌曲等等。r10版下载地址是http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/mp3play10.lzh。



《欢迎来到动物森》地图修改器新版推出

NDS知名游戏《欢迎来到动物之森》地图修改软件于3月23日推出V1.4A版。新版能够显示村庄名称，并增加了物品查找功能，清除了部分道具名称等等。下载地址：http://www.aibohack.com/nds/acmapedit04a.zip。

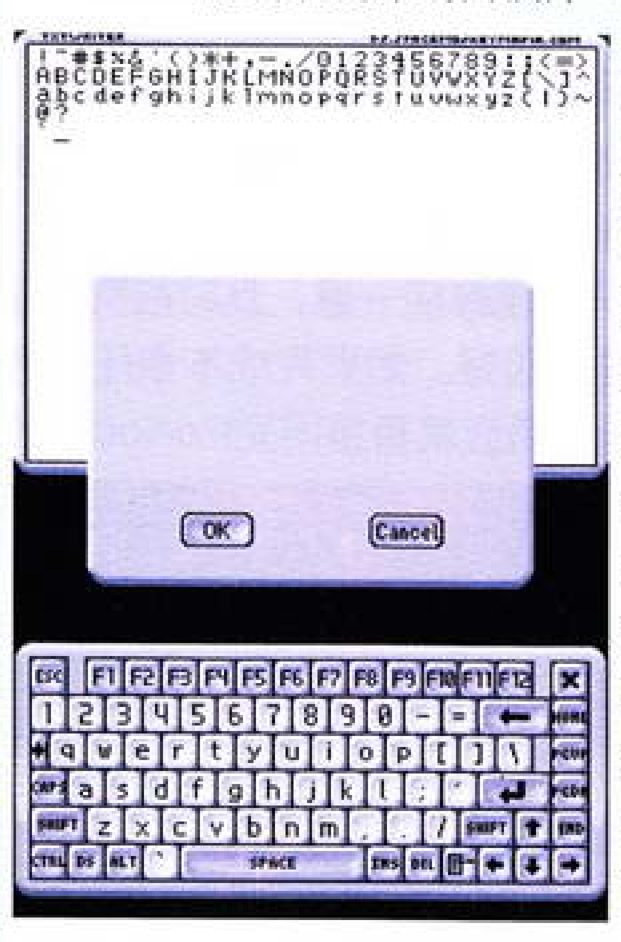
RAIN新版发布



NDS用正版卡记忆备份软件RAIN在3月23日推出r13版。新版支持了gba_nds_fat格式，并加入了WIZARDRY、B-FFGYU等新游戏名。下载地址是http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rain13.lzh。

TxtWriter新版推出

NDS用文本文件编辑软件TxtWriter于3月20日推出V0.3.1版。新版支持了M3，并能读取SD卡中的文件。下载地址：http://ds.spacemonkeymafia.com/download.php?file=txtwriter_0.3.1.zip。



FlashMe新版发布

NDS的内核程序FlashMe在2月21日推出V7版。先前已经证实NDSL可以刷FlashMe内核，还是不支持NDSL的背光调节功能。V7版发布之初，大家都以为会增加针对NDSL的亮度调节功能。但测试结果很遗憾，V7只是针对于V6做了小幅度改进。下载请到软件官方网站，网址为http://ds.gcdev.com/dsfirmware。

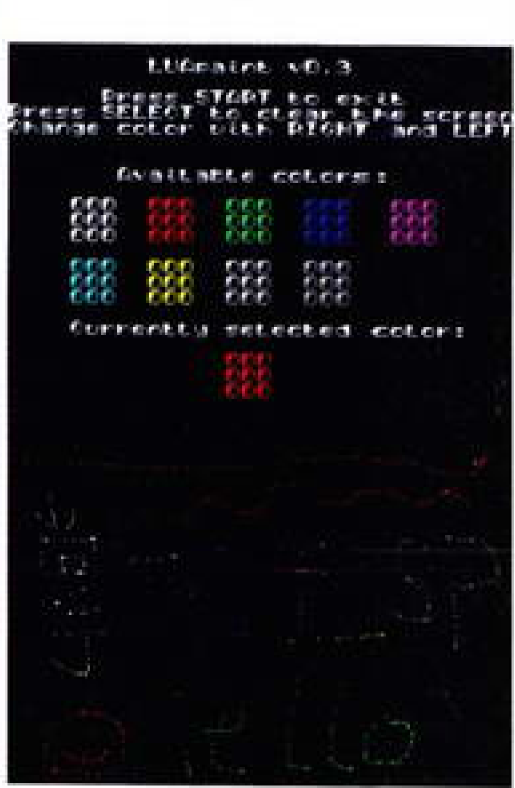
NDS用MSN聊天软件公开



一位叫Thoduv的朋友正在开发NDS用的微软MSN聊天软件。通过这款名为DSMSN的软件，大家可以和MSN的好友聊天。目前软件已经放出测试版本，下载地址是http://thoduv.free.fr/p/dsmsn/dsmsn10032006.zip，感兴趣的朋友可以试试。

LUAPaint新版推出

NDS用的Lua程序LUAPaint在3月12日推出V0.3版。程序需要通过DSLua在NDS上运行。运行时，上屏显示运行信息，用户可以在下屏通过触摸屏绘图。按NDS方向键的左、右可以改变线的颜色，共有10种颜色。LUAPaint目前的功能还非常简单，希望作者以后能加入更多的绘图工具。下载地址：http://oehr-gmbh.omgwtfbbq.de/LUApaint.lua。



文 Jabeck　编 雷伊

《女神侧身像 蕾娜斯》

单人5小时A结局达成极限研究

上辑《掌机王SP》中为大家刊登了《女神侧身像 蕾娜斯》的完全攻略，各位读者应该都已经顺利通关了吧？对于《VP》这款博大精深的作品，想必很多人都不会"没追求"地将目光仅仅停留在通关阶段。这次我们就请来国内著名女神专题站的Jabeck同学为大家献上该游戏的极限研究，让她带领大家一同去体验一段充满刺激的《VP》之旅。

VALKYRIE PROFILE LENNETH

女神侧身像 蕾娜斯
VALKYRIE PROFILE LENNETH
◆Square Enix／tri-Ace◆RPG◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆352KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP

瓦尔基里：真让人怀念啊…
经过21分钟30秒的徘徊，女神已经两眼冒光地站在阿尔托利亚山岳遗迹中！
亚琉哲：确实挺让人怀念的，又可以一起奋战了…
瓦尔基里：这次玩单人的。
亚琉哲：(—_—b)真闲啊…
瓦尔基里：目标5小时结束剧情！
亚琉哲：……
洁拉德：哇，好崇拜哦！搬凳子去。
瓦尔基里：对了，是要A结局的，公主好象可以上传的呢，就不用去找人了，真好。
洁拉德：……
Jabeck：顺便禁止给女神使用经验宝珠吧！给每个"祭品"最多12000经验提升到4级！
瓦尔基里：……

写在开头

1．所有迷宫都要直接去讨伐BOSS，道具只顺路取1000MP以上价值的(时间就是金钱呀)，其他的魔法书之类都不要，技能书只选有需要的，有极度珍惜道具的(如布拉姆斯城堡的独角兽之角"ユニコーンの角")才去取。打完BOSS后的宝箱就全部贪污(第8章就要视评价值适当取舍了)。

2．杂兵都不要遇到，就算有价值的也不要去碰。

3．生命手镯(生命の腕轮)是绝对重要的，要尽全部可能装备两个生命手镯来升级，如果DME太低后面杀魔龙就异常痛苦了。BOSS战默认全部装备生命手镯。

4．第六章开始一定要凑足10万的MP买魔剑·格拉姆(魔剑グラム)，不然后面水中神殿的BOSS就会浪费很多时间。

5．装备追求的是属性防御能力，没有属性防御的装备全部出售。

6．每章开始前先全部感应一遍，然后把需要完成的事件一次性感应好。如果完成本章任务还有剩余的事件没有感应就直接用完Period点进





入下一章。

7. 少开菜单，开启前存个盘，好好计划一下如何充分利用打开菜单的时间来整理道具、管理装备和技能等等，一个迷宫中不要开菜单超过2次，迷宫中获得的道具都可以在完成后天上集中整理。

8. 所有的剧情对话都按着R+○跳过。

9. 尽可能搜集元素节杖(エレメント・セプター)和以太节杖(エーテル・セプター)并将其变换成炼金术秘书(炼金术の书)，但是不要在剧情使用。

10. 一定的运气是很重要的！

Chapter 0

阿尔托利亚山岳遗迹

一进入遗迹就跑到存盘点上面打开菜单，将其余3人直接送上观众席，然后选择“道具作成”菜单生成鹿角剑(アントラー・ソード)20把，羽饰三重冠(フェザード・ティアラ，250MP，炎属性防御+50%)一个，天蓝战衣(エイジア・ガーブ，180MP，暗属性防御+50%)一件，装备好新做成的防具。

由于单人作战女神只能使用物理攻击，但是很多情况物理攻击没有魔法攻击来的有效，尤其是部分特殊场合必须要借助魔法道具。所以这里有必要事先详细说明一下攻击道具的使用。



像炼金术秘书和密特拉的圣水(ミトラの圣水)这种数量有限的道具就暂不讨论，游戏中可以自由生成的道具有“宝石”和“水晶”两种，前者分别对应6种属性的单体魔法，后者分别对应6种属性的全体通常魔法。

由于女神属于战士系，当敌人不存在属性弱点时，使用上述两种攻击道具的损伤计算公式为：

宝石：(1000−持有武器的影响值−敌RST)×修正值＝损伤值

水晶：(2500−持有武器的影响值−敌RST)×修正值＝损伤值

当敌人存在属性弱点时，使用针对弱点属性的攻击道具的损伤计算公式为：

宝石：(2000−持有武器的影响值−敌RST)×修正值＝损伤值

水晶：(5000−持有武器的影响值−敌RST)×修正值＝损伤值

持有武器的影响值是根据所装备武器的信赖值(即AT值)决定的(具体细分为RND和CRT，这里就不详细介绍了，免得本辑《掌机王SP》全变成了《VP》的研究……)，AT值最大为100，当AT不足100时，(100～AT)值的区间任何一个值可能是影响值，所以当装备了屠龙剑或其他屠系列的AT值为100的武器时，武器影响值为0，丢出的攻击道具能保持发挥最大的伤害。

并且由以上公式可以看出，水晶的伤害比宝石大，如果是有弱点的敌人伤害的差距就更加大。并且水晶属于全体攻击，在得到上级配列宝珠后建议在需要使用攻击道具的场合使用水晶。

宝石的具体属性见下表：

原料	宝石名称	对应单体魔法	伤害修正	攻击属性
剑类武器	烈炎宝石 (フレア・ジェム)	炎之枪 (ファイア・ランス)	1×2hits	炎
倭刀类武器	寒冰宝石 (アイス・ジェム)	冰精灵 (クール・ダンセル)	1×3hits	冰
双手剑类武器	雷霆宝石 (サンダー・ジェム)	虹色飞弹 (プリズミック・ミサイル)	0．75×5hits	雷
枪类武器	剧毒宝石 (ポイズン・ジェム)	石爆 (ストーン・トウチ)	1×1hit	毒
弓类武器	神圣宝石 (ホーリィ・ジェム)	圣炎投枪 (イグニート・ジャベリン)	1×5hits	圣
魔杖类武器	黑暗宝石 (シャドウ・ジェム)	暗夜剑 (ダーク・セイヴァー)	1×3hits	暗

“水晶”类的攻击效果属于全体类，一般情况下制造的原料可以通过宝箱捡到或者敌人身上打出，也可以通过部分的高级武器变换得到，但是相当费钱，完全不推荐。水晶具体的属性见下表：

原料	水晶名称	对应全体魔法	伤害修正	攻击属性
乌头（トリカブト）	烈炎水晶（フレア・クリスタル）	炎之岚（バーン・ストーム）	1．5×1hit	炎
食尸鬼之粉（グールパウダー）	寒冰水晶（アイス・クリスタル）	冰柱刃（アイシクル・エッジ）	1×3hits	冰
曼德拉草（マンドレイク）	雷霆水晶（サンダー・クリスタル）	怒雷（ライトニング・ボルト）	1×3hits	雷
猛禽爪（猛禽の爪）	剧毒水晶（ポイズン・クリスタル）	毒爆（ポイズン・ブロウ）	4×1hit	毒
兽牙（兽の牙）	神圣水晶（ホーリィ・クリスタル）	十字空袭（クロス・エアレイド）	1×4hits	圣
勃艮第酒（ボルト酒）	黑暗水晶（シャドウ・クリスタル）	暗影使徒（シャドウ・サーヴァント）	1×3hits	暗

由上表2可以看出，在敌人不存在属性弱点或者其属性弱点为炎的时候，毒水晶和圣水晶的伤害是最大的。但是圣水晶由于是4Hits的十字空袭，如果敌人个体比较小的话容易落空，而毒水晶的1Hit是必定命中的，并且一定几率可以附加中毒状态(毒是BOSS惟一能够感染的异常状态，但是几率非常低，接近0%……)，当然部分BOSS推荐用圣水晶来打，因为圣水晶4Hits的情况下更加容易打出宝箱和经验晶石。

虽然水晶是相当不错的攻击道具，但是由于上表2当中的原料无法通过道具作成来获得，如果用武器来变化需要等到第五章才可以开始作成相应的武器，并且价格比较高。所以在需要大量使用水晶的场合可以通过宝石变换来获得(需要装备上级配列变换宝珠)。生成宝石最便宜的方法就是生成鹿角剑和维京剑(ヴィーキング・ソード)，都是30MP一把，是最廉价的材料。一次可以各生成20把，然后变换成40个烈炎宝石，之后将烈炎宝石通过上级配列变换宝珠变换成烈炎水晶。各种不同属性的水晶可以通过配列变换(可以不装备上级配列变换宝珠)，具体变换的顺序是炎→冰→雷→毒→圣→暗→炎这样循环。



咳(←承上启下句……)，所以在进入山岳遗迹的时候就生成20把鹿角剑，全部变换成寒冰宝石，开始本迷宫的探险。本心得将每章建议获得的道具都会提示，不熟悉迷宫就请参照上辑《掌机王SP》。

目标道具(标下划线的道具全部用于出售，由于神界道具基本是全贪的，要卖的就不列出来了，下同。)：<u>天空之瞳</u>（天空の瞳）、<u>宝物探测</u>（トレジャー・サーチ）、<u>青金石</u>（ラピス晶石，<u>变敌人探测</u>（エネミー・サーチ）然后卖掉，下同)，元素节杖，不老不死之书(不老不死の书，第四章获得上级配列变换宝珠后变换成冰棱剑アイシクル・ソード)。

由于是第一个迷宫，相对来说比较简单，天使像(エンジェル・キュリオ)和石英(クリス晶石)虽然价值2200MP，但还是不推荐取得，因为天使像在前面三章基本没用武之地……而MP只要把正常到六章基本能上十五万的，所以并不用十分在意一些小钱。

瓦尔基里：可是我的命…

Jabeck冷眼一横：不……值……钱！

瓦尔基里：……

BOSS战

首先直接向后排BOSS丢寒冰宝石，丢两个就搞定了，前排的龙一个寒冰宝石搞定一个，4回合收场。战后的神界道具都卖掉，4000MP入手。

吸血鬼长者：HP4800　属性弱点：无

攻击方式：（不包括普通无属性物理攻击，下同）

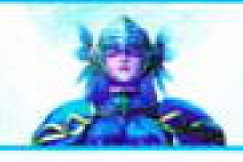
普通魔法：暗影使徒　暗

炎之枪　炎

龙仆×2：HP500　属性弱点：冰

攻击方式：火焰（炎属性物理攻击）

Chapter 1



其他人物情节

本章在佐鲁迪地下墓地取得青灰色首饰后让洁拉德升一级（使用经验宝珠，下同），直接在人物特性中将勇者适性值提到40以上就可以上传了（记得青灰色首饰在上传前拿下来，这个可卖5000MP啊）。

不收他人，没有写明的情况下默认不收战魂。如果在天上第一个感应到的是拉乌利，那么还是去克雷尔蒙菲兰将其收得，因为这个路线在第三章是没有弓剑手的。

在天上自由活动的时候千万记得要去阿尔托利亚的亚琉哲家中取得屠龙剑（ドラゴン・スレイヤー，其他人物道具都不需要主动取）！

关于忘却洞窟，两个第4类洞窟的出口处分别各有一个金蛋（金の卵，1/16的几率），对于低等级的女神来说效果好的时候就象升了一级，建议还是去拿比较好，而两个第2类洞窟每次可以得到一把以太节杖和一个大异常护符（マイティ・チェック，1/4的几率）。大异常护符是非常重要的道具，因为价值上5000MP一个……而且很多BOSS战都需要避免异常状态，还附加圣-90%的效果，是必定要去取得的道具。而第1类洞窟什么都没有就不用去了，如果是在最后感应到的可以不用感应出来，第3类洞窟可以得到经验戒指（ラーニング・リング），没有价值，不推荐进入。进入忘却洞窟不能发生战斗，前期躲避敌人探询，等第四章获得次元位移（ディメンジョン・スリップ）之后就可以方便地寻找宝贝了。

忘却洞窟的出现次序在上辑《掌机王SP》的“分支路线”一块中已经提及，不明白的可以去参考。



佐鲁迪地下墓地

一个很顺畅的迷宫，基本全部道具都是顺路的，入口右边进入之后会遇到一组龙，装备屠龙剑速战速决，屠龙剑也不必取下。路上捡到的回避技术（アボイド）可以变成勇气（ガッツ），不过前面几章没有什么用，建议不变直接用掉。

目标道具：全部

BOSS战

虽然两法师魔法挺强的，不过两法师的物防魔防都是0，根据前面公式计算一个寒冰宝石的伤害就是3000点，实际也是如此，先丢两个寒冰宝石将法师解决掉，然后再丢两个解决古猿即可。战后青灰色首饰需要保留，虽然宝冠·菲尔玛（宝冠フェルマー）有暗-50%的特殊属性，但是用不到，建议卖掉。

暗精灵萨满×2：HP1000　属性弱点：无

普通魔法：炎之枪　炎

拉姆古猿：HP4000　属性弱点：无

Chapter 2



其他人物情节

上一章神界奖励物品：使魔辅助(ウェイト・リアクション)变换成诡步(トリック・ステップ)学习，随机给予的绝世十字弓(スプリーム・クロスボウ)一定要弄到手，并且装备好。

·准备3个烈炎宝石。

·收罗法，将其等级提升到4级然后学会必要技能和勇者适性值后上传。

·制作道具连击药(コンボ・ポーション)适量，神力药水(マイト・ポーション)适量，隐身药(ルシッド・ポーション)10个。

·路线2的还需要收杰克里纳斯。

萨雷鲁诺实验场遗迹

先来此迷宫，因为BOSS身上可以掉落生命手镯。萨雷鲁诺实验场遗迹是带有迷题的迷宫，进入后就直接进行解迷行动，以最快的速度通过蓝色植物处。敌人都可以冻结，在屋顶的敌人可以用滑铲通过。BOSS战前存盘。

目标道具：元素节杖、红莲宝珠、圣杯

BOSS战

对于现在的女神来说普通攻击就可以导致晕眩，然后被KO掉。一进入战斗就要使用隐身



药，然后丢三个烈炎宝石，能扣至其基本无血状态。如果BOSS使用魔法反射可以等两回合，因为有隐身药存在所以过两回合不会浪费很多时间，丢完三个烈炎宝石后用弓剑射，如果没有出现生命手镯就RESET直到出现为止。掉落的生命手镯以后就是长备装饰，没有特别提示默认为装备生命手镯。更换手镯的时候记得把武器换成屠龙剑。

鸟身女妖： HP12000	
属性弱点： 炎、毒	
普通魔法：	
全体怒雷	雷
冰精灵	冰
魔法反射	

内尔索夫沼泽地

该迷宫不是很复杂，注意躲避空中悬浮的敌人就可以。

目标道具：石英，名剑·炽热贝斯拉得(名剑フレア・バゼラード)、天空之瞳、神圣水晶、屠魔剑(デーモン・スレイヤー)、元素节杖、蓄力(チャージ)、树精之皮(ドライアドの树皮)、异常回复(キュア・コンディション，变换得到自动使用物品オート・アイテム)

BOSS战

僵尸龙： HP13400　**属性弱点：** 炎、雷、圣

多种属性弱点，关键是属于龙族，用手上的屠龙剑就可以直接秒掉。

Chapter 3



其他人物情节

·上一章神界奖励物品：剑气(スプラッシュ)、投掷魔法刃(スロー，使用)、极致护手(エクストリーム·ガード，装备)、青灰色的首饰(出售)

·1、2、4路线(具体路线内容可参考上辑《掌机王SP》)可以收杰克里纳斯，然后让其装备青灰色首饰提升到4级后学习必要技能后上传。路线3的可以让拉乌利升到4级，就算勇者适性值不够也没有关系的。

·装备屠魔剑。

·感应卡修尔并收得战魂。

·生成40个神圣宝石。

奇岩洞窟

光线反射的要求比较高，还有注意躲避会冻结的移动石像！为了路程关系屠龙剑就不去拿了。本章结束后开始注意调整乱数来获得4个金蛋。

目标道具：防御技术(ディフェンド)，黄金鸡(黄金の鸡)

BOSS战



大恶魔：HP22000　**属性弱点**：无

属于恶魔系的敌人，装备屠魔刀就可以轻松秒杀。

机关屋

目标道具：天空之瞳、勇气、昴魔之镜(昴魔の镜)

BOSS战

合成兽：HP20000　**属性弱点**：无

攻击方式：

三重罪	炎、冰、毒三种属性攻击，附加冻结、中毒状态
波动	低确率附加各种异常状态攻击

装备绝世十字弓进入战斗，使用隐身药后丢4个神圣宝石。承受一次波动后用弓箭射生命手镯，如果没有掉落就RESET。BOSS战后得到的昴魔之镜作为长久装备。

本章结束之后就可以在下章随机得到1～4个金蛋，因此，这里提供一个必定能获得4个金蛋的方法：在本章结束前存盘，然后关机重启，进入标题画面读取其他的一个天上记录，然后再读取刚才的记录，就可以在下一章得到4个金蛋了。如果没有得到，那就是因为神界奖励中有随机物品，可以在读天上记录前再读一个迷宫中的单人记录(迷宫中的记录要求同上面的忘却洞窟)，如果还是未果就只能慢慢调整了(后面有几章是这样的)。

Chapter 4

其他人物情节

·上一章神界奖励物品：名剑·伪名(名剑フェイム·フェイン，卖)、圣杯(卖)

·相当复杂的一章，进入菜单后补充炼金药，技能开启自动使用道具炼金药全满、剑气、蓄力、勇气。买足10个隐身药；天使之唇(天使の唇)、拉利乌的贝壳(ラリウの贝壳)、恶魔画卷(恶魔绘书)、力量手镯(パワー·バングル)、天使像各一个；让卡修尔升到4级，学好Trick提升勇者适性值之后装备上天使之唇、拉利乌的贝壳、恶魔画卷就可以上传了；装备的武器换成屠龙剑。

·感应完全部的事件，需要完成的非迷宫事件有：进入捷拉贝伦；进入铃兰草原。

·最后再提醒一下卡修尔一定要在进入本章的时候马上上传！

夫伦斯伯格→雷札德·瓦雷斯之塔

首先来到这个迷宫的目的在于获得配列变换宝珠来得到次元位移。该塔看似非常复杂，其实只要首先进入左边通道的电梯，坐两次后转乘一次电梯后出门右拐就可以了，中途只获得一个天空之瞳。然后在途中会遇到蝎尾狮，可以使用隐形药后丢神圣宝石搞定，如果遇到龙的话直接用屠龙砍就可以。其他可以冻结的敌人都不要发生战斗。在砍亮两盏灯之后千万要获得配列变换宝珠，然后装备配列变换宝珠将树精之皮变换获得次元位移，并且装备好弓箭。由于本关BOSS击败后没有经验，所以首饰也装备上力量手镯和天使像。注意在更换武器后技能需要重新设定！

目标道具：天空之瞳、青金石、黄水晶、时间指环(タイマー·リング)、贱金属(卑金属)，最终变物质药剂(マテリアル·ポーション)、以太节杖、配列变换宝珠

BOSS战

雷札德·瓦雷斯：HP10000　属性弱点：无
通常魔法：
炎之枪　炎
冰精灵　冰
虹色飞弹　雷
大魔法：
天国星坠（セレスティアルスター）　圣
紫电裂空波（ブルーティッシュボルト）　雷
流星雨（メテオスウォーム）　暗

龙牙斗士×2：HP14000　属性弱点：无
攻击方式：强力2Hits物理攻击

前面几回合雷札德就会放大魔法，虽然有天使像和GUTS在不会有什么问题，但是大魔法实在是太浪费时间了，如果把握好是完全能在雷札德放大魔法之前将其KO掉的。一开战就用弓箭直接射雷札德，祈祷他的魔法被昂魔之镜反弹吧，如果他放了大魔法就RESET好了！打雷札德时用宝石是基本没有什么效果的，因为雷札德的RST高达200，丢水晶对于10000的HP来说太微不足道了，就算使用5Hits的神圣水晶由于个体比较小无法全中，所以只能用物理攻击。击败雷札德后使用隐形药水，然后切换武器，装备上屠龙剑将两头龙KO掉即可。击败BOSS后封印减去15点，之后直接跳回大地图，如果前面没有拿配列变换宝珠就RESET吧！

暗黑塔塞鲁瓦

第二个进入的迷宫，因为需要这里的复活秘法书（苏生秘法书），用来变换上级配列变换宝珠，这样就可以量产水晶了，后面萨卡斯侵蚀洞窟的三个BOSS对付起来就快多了！进入暗黑塔塞鲁瓦后先去击打心脏，然后进入天空之瞳右面的门，立刻去被地面的嘴巴吞噬，取得屠道弓（メイジ・スレイヤー）和红莲宝珠后站在左边的管道上出来，如果没有在这时进入后面打完BOSS左边的管道是不会打开的。之后就是尽快跑去见BOSS，在BOSS房间前存盘点上打开菜单做下调整，在通往BOSS途中可以得到曼德拉草，变换得到雷霆水晶，然后得到一个剧毒水晶，以前在第二章也曾经得到过一个神圣水晶，把这个神圣水晶也变成剧毒水晶。女神装备天使像，一个生命，不要装备力量，这样2次攻击下来就容易把BOSS杀掉一个。武器一定要装备居魔剑，攻击200，AT值=100。确定至少有隐身药水，连击药水，神力药水各4个！技能类需要装备自动使用物品，勇气，剑气，蓄力。然后保存一个。

本迷宫是第一个必须使用决之技的地方，这里的BOSS由于RST达到了2000，宝石已经无效了。惟一能起作用的只有水晶，但是剧情到这里手头应该只有2个毒水晶，所以需要强力的物理攻击作为辅助。

单人游戏最大的问题就是EN不足。而要发动决之技就必须要使EN值打到100，并且CT为0即可发动决之技。而女神在装备剑类三连武器（即攻击为○○○的武器）的时候正常产生的EN为（默认顺序）：

落霞斩	1Hits，EN+25
闪电滑铲	1Hits，EN+15
回天斩	2Hits，EN+24



三招全中产生的EN为25+15+24=64，如果在B类技能当中装备了剑气则每次击打都会顺带一个冲击波，但是不算Hits数和EN的。

而游戏中可以生成一个道具：连击药！效果是每次击打命中敌人时额外增加5个单位的EN。剑气的冲击波只要命中也算。因此当攻击全部命中时武器额外增加的EN为：4×5=20，剑气额外带来的EN为：4×5=20。一共获得的EN为：64+20+20=104，所以只要女神的三次攻击全部命中对手就有足够的EN发动决之技。

装备弓箭也是可以发动决之技的，但是由于本攻略不会用到就不详述了，只简单介绍一下和剑类武器的差别就是需要装一个连击珠宝或者能量戒指才可以，不过能量戒指不能像连击珠宝那样直接由菜单生成，需要用铁矿石通过配列变换宝珠变换才可以得到，两者的效果可以叠加，但是由于都是处于关键装备的位置所以基本是没有多少实用性的。

另外一个道具神力药水的效果是2回合内攻击力上升50%，但是也包括使用神力药水的回合，所以只能在一个回合起效果(其他回合制的道具都是如此)，但是连击药水的有效回合为3回合，所以两者可以同时发挥效果给予敌人重大伤害。

目标道具：天空之瞳、青金石、屠龍弓、红莲宝珠、曼德拉草、命中技术(ヒット)、复活秘法书

BOSS战

冥仆×2：HP22000　**属性弱点：**无

攻击方式：3Hits强力连续攻击

两个会特殊技能"苏生"的怪物，如果打死其中一个下回合就会被另外一只复活，惟一的办法就是同时消灭，用武器同一回合消灭两只难度比较高，宝石由于是单体攻击，并且在2000的RST前面已经没有伤害了，惟一能全体攻击并且给予伤害的只有水晶，这里是首次必须使用水晶的场所。

进入战斗后直接使用隐身药，然后使用连击药，下回合使用神力药水。等第四回合使用蓄力攻击，打满EN后使用决之技，这时需要祈祷屠魔剑的5％破碎不要发动，一旦发动就RESET，如果在第四次发动决之技的时候碎裂就继续战斗。放完决之技后扣掉接近半血，然后承受两次攻击，祈祷回避或者完全防御，由于在第三章装备了极至护手所以完全防御的时候可以进行光弹反弹而中止后续攻击。BOSS攻击完毕继续使用隐身药，进行第二轮的准备，然后持续四轮攻击后两个BOSS全都HP见底了，这时把剧毒水晶丢出来，就可以同时把两个冥仆全灭。前面制作两个剧毒水晶是以防万一，如果丢了剧毒水晶两个BOSS都没死就再丢一个。本次战斗多处需要祈祷……第一次考验RP！打完之后要好好谢谢菩萨保佑！

萨卡斯侵蚀洞

非常简单的洞窟，不过千万记得和前面的法师灵魂对话二次才可以(第二次对话女神会蹲下)，不然的话无法见到BOSS的。战前准备：生成99个神圣水晶和99个剧毒水晶，买足10个隐身药，前面第二章买的神力药水和连击药水有剩余就不用买了，这个消耗不是非常多。将上次战斗后装备的天使像卸下换回生命手镯，武器不变。

目标道具：幸运硬币(幸せのコイン，长久装备)

BOSS战

海妖:HP24000　**属性弱点:**炎

攻击方式：多Hits物理攻击

普通魔法：怒雷　雷

巨蟹×3：HP1000　属性弱点：炎

攻击方式：水属性物理攻击

非常简单的战斗，由于烈炎水晶的修正为1，并且只有1Hit，伤害不如剧毒水晶大，所以隐形之后直接丢三个剧毒水晶就可以搞定了！

瓦尔基里：呼，总算完成了…

Jabeck：吓，对了，不死城也顺便去逛逛吧？

瓦尔基里：……有没有搞错。

布拉姆斯城堡

来这里是为了完成封印事件，顺便取得独角兽的角，用这个做成的杖大卖19000大洋，绝对不能少！还有一把屠兽剑(ビースト・スレイヤー)也是一定要入手的。

目标道具：独角兽的角、屠兽剑

BOSS战

布拉姆斯：HP52000　**属性弱点：**无

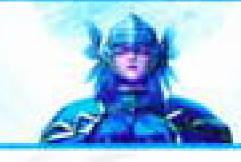
攻击方式：血咒灭神断

隐身二次，丢六个剧毒水晶就可以搞定，或者直接不与其战斗都可以。完成事件可以减去10点封印值。

本章小结

完成本章后时间应该控制在2小时10分左右。

Chapter 5



其他人物情节

·上一章神界奖励物品：物理抵抗技术(レジスト·ダメージ，使用)、生命手镯(卖)、幸运硬币(卖)

·感应到路西欧之后将其收入，然后提升到4级后上传到神界，记得装备卡拉的珍珠(カルラの真珠)以及骏马鬃(骏马のたてがみ)，技能学不完全没有关系。

·感应完后应该按照炎之城寨→收、传路西欧→阿库代恩遗迹的路线走，因为在传完路西欧之后回到天上是在铃兰草原上。

·打开菜单的时候记得换上冰棱剑。

炎之城寨

迷题比较多，但是对于老手来说这个迷宫是轻车熟路随便搞定的了。

目标道具：天空之瞳、摄魂弓(ソウル·スレイヤー)、红莲宝珠、密特拉的圣水、永恒灯火(久远の灯火)

BOSS战

火元素：HP36000　**属性弱点：**冰

攻击方式：已经不重要了

拿着冰棱剑就可以必杀了，生命手镯就不要了，万一有个RP好的状态还是有可能掉出来的……

阿库代恩遗迹

有两把屠系列的武器可以拿，如果在前面第四章打冥仆的时候打碎了屠魔剑就必须要取得，在没有打败BOSS前不要进入BOSS下面的房间，如果进入了至少需要战斗2次才可以出来。本迷宫有很多支路可以走，取道具要有选择性。最关键的是基本所有的宝箱(木箱不算)都是有怪物的，只要一打开就会遭遇战斗，所以下面建议获得的道具如果是红色的箱子就全部摔破(举起宝箱然后按○)来取得道具(BOSS房间的红色宝箱由于里面的只是陷阱，可以直接打开)。



目标道具：天空之瞳、青金石、大异常护符、以太节杖×2、背刺(ダーク)、魔法抵抗技术(レジスト·マジック)、星之护手(スター·ガード，圣−50%)、屠兽剑、屠魔剑

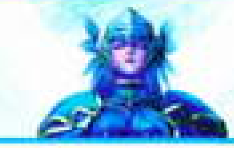
BOSS战

狂风领主×3：HP16000　**属性弱点：**无

攻击方式：只有物理攻击

进入战斗后照常使用隐身药，然后丢3个剧毒水晶就搞定了。运气非常非常好的可以暴本炼金术秘书出来。

Chapter 6





其他人物情节

·上一章神界奖励物品：圣杖·阿德万提亚(圣杖アドヴェンティア，卖)、星之护手(卖)

·本章上传需要魔法师：罗莲达，提升到4级后学好技能装备上焰纹丝巾(炎のバンダナ)上传，Hit技能就不用学了。

·本章开始作成魔法金属"奥利哈康(オリハルコン)"，然后装备上级配列变换宝珠得到魔剑·格拉姆，2000攻的武器，是目前最强的武器，装备上。

·购买足够的连击药，神力药水，买满隐身药水，还要购买一件神圣战衣(ディヴァイナリィ·ガーブ)，一个翼盔(ウィングド·ヘルム)装备好。

水中神殿

很多强大的怪物，可惜都不建议打，而且迷宫的迷题也不少，不熟悉地形的朋友需要事先好好练习才是。由于已经获得魔剑·格拉姆，很多卖MP的道具就可以不用取了，只要集中取得一些必要的道具就可以。

目标道具：红莲宝珠，银河之露(银河の雫，变换成密特拉的圣水)

BOSS战

不死系的怪物，可以用密特拉的圣水给予100000的伤害，但是这里绝对不能使用，由于BOSS在HP大于一半的时候非常喜欢放大魔法，必须尽快削减它的HP到一半以下，这时他主要的攻击形式转为口哨，会比较安全，战斗前注意装备一个生命手镯，一个力量手镯，装备神圣铠甲。然后在战斗中立刻使用连击药和神力药水，用决之技可快速削减BOSS的HP到一半以下。然后重复两个轮回就可以搞定了，是一场硬仗。如果选择投水晶的话就算使用修正最高的剧毒水晶也需要扔至少12个，并且在前六个扔出时可能已经承受了2次以上的大魔法，非常消耗时间，不推荐。

地缚灵：HP100000　**属性弱点：**无

攻击方式：

口哨　10多Hits的物理攻击，最高可达18Hits，在HP低于一半时使用。

普通魔法：

虹色飞弹　雷

怒雷　雷

石爆　毒

大魔法：

神恩结界(グラビティブレス)　雷

灭亡都市迪邦

很麻烦的一个迷宫。BOSS战繁多，剧情繁多，跑来跑去的目的地繁多，真是忒麻烦，极限通关的罪人！不过烦归烦，过还是要过的，这里的宗旨是不拿任何东西，虽然可以得到以太节杖但是太远了。在进入前装备屠道弓。

目标道具：全部放弃

BOSS战　1

巴巴罗萨：HP62700　**属性弱点：**无

攻击方式：已经不重要了……

进入战斗后照常隐身后丢水晶，神圣水晶或者剧毒水晶都可以，丢完八个搞定。连战两场都这样打！

BOSS战　2

沃尔萨：HP30000　**属性弱点：**无

盖因：　HP18000　**属性弱点：**无

达雷斯：HP18000　**属性弱点：**无

三个只会普通魔法的家伙，前面两个属于法师系，可以用屠道弓秒掉。但是达雷斯的回避率非常高，很难命中，战前注意要存盘，然后进入战斗后务必要一回合干掉前面两个，不然就RESET。成功干掉前面两个法师之后隐身，连续丢上5个剧毒水晶就可以了。本章结束后应该能看到路西欧的事件。

Chapter 7

其他人物情节

·上一章神界奖励物品：没有特别有意义的道具。

·本章不建议传人，需要开始注意贪污的程度了。完全贪污到了第八章再贪几个可能就要受到芙蕾姐姐的惩罚了……

·全程装备屠兽剑。



精灵之森

需要进二次才能见到真正的BOSS，第一次来是无法遇到的。在完成事件的时候先走左下取得阴凉之露(凉阴の雫，进入两次就可以取得)，然后一直平行往右走取得金蛋，下面的衣服就不要了，然后往上走遇到大猩猩，过了之后从左边绕到右边杀蜘蛛，蜘蛛前面可以得到另一个金蛋，然后跑到地图左上杀蛇鸡兽，同样有一个金蛋可以取得。出来后立刻再次进入直接去找BOSS。

目标物品：金蛋×3

BOSS战（第一次进入）

西瓦古猿：HP42000　**属性弱点：**冰

该BOSS属于兽族，用装备的屠兽剑可以秒杀。

剧毒蜘蛛：HP30000　属性弱点：圣

圣属性弱点的BOSS，隐身后直接丢神圣水晶就可以了。

蛇鸡兽：HP50000　属性弱点：炎

虽然有属性弱点，但是能秒就秒吧，直接用屠兽剑砍死快点……

BOSS战（第二次进入）

蛇鸡兽：HP50000　**属性弱点：**炎

和上面的一样状态，不要客气……

古代坟墓阿门提

想要在此迷宫快速通过需要刻苦努力的锻炼，由于迷宫非常庞大，并且岔路非常多，在取得第一个水晶的时候千万记得把门口的秘银铠(ミスリル・プレート)拿到手，这个可是圣一90%的好东西！得到之后立刻装备，护手也换成星之护手。然后尽全力最速到达BOSS房间！幸好两个红莲宝珠都是顺路可以拿到的。

目标道具：红莲宝珠×2、秘银铠、仙膳(アンブロシア，使用)

BOSS战

阿兹塔罗萨：HP130000　**属性弱点：**圣

攻击方式：2Hits物理攻击

普通魔法：

暗影使徒　暗

冰柱刃　冰

魔法反射

治愈天使(キュア・プラムス)　全员80%HP回复

大魔法：

炽天使律令(セラフィッククローサイト)　圣

僵尸奴隶×2：HP19000　属性弱点：圣

攻击方式：

送葬　全体物理攻击

晕眩爪　附加晕眩效果攻击

战斗开始就隐身，如果阿兹塔罗萨使用反射魔法就不要使用水晶，等待两回合后连丢8个神圣水晶就可以搞定，如果阿兹塔罗萨使用回复魔法就RESET。虽然密特拉的圣水可以给予BOSS10W的伤害，但是现在建议不要使用。

BOSS战后要出去也是个麻烦的事，建议找一个最近的宝箱(就是里面装有屠鸦弓レイヴン・スレイヤー的宝箱)，打开后遇敌自杀出城，自杀的时候不要装备防具，不要开自动使用物品和勇气这两个技能。

Chapter 8

其他人物情节

·上一章神界奖励物品：由于已经获得魔剑·格拉姆，所以没有特别意义的道具。

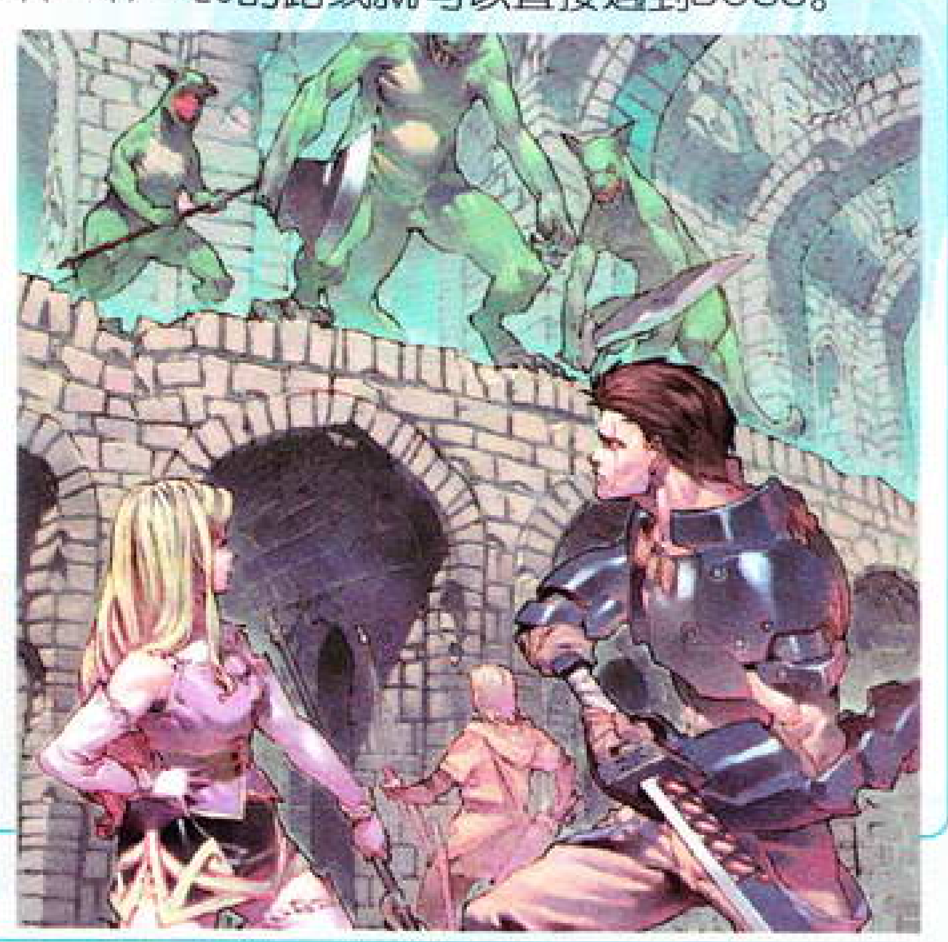
·本章是剧情的最后一章，生成99个神圣水晶，剧毒水晶只要有几十个就可以了。

·装备屠魔剑进入阿里安罗德迷宫。

阿里安罗德迷宫

非常简单的迷宫，进入后按照3→5→7→6→11→17→25的路线就可以直接遇到BOSS。

目标道具：红莲宝珠



BOSS战

黑暗领主：HP415000　**属性弱点：**圣

攻击方式：暴烈狂风，不过已经无所谓了

恶魔"瓦兰"×2：HP70000　属性弱点：无

攻击方式：

死亡祈愿　一定几率使对手DEM降到1点

凶祸之雷　单体物理攻击

进入战斗之后第一件要做的事就是隐身，然后重复丢神圣水晶，一直到最后……需要使用26个神圣水晶才可以结束战斗！



天空城

迷宫的打虫子的迷题需要比较好的操作技巧，该迷宫分支也不少，需要熟悉才可以一次性通过。其中前面有一个红莲宝珠不要忘记。

目标道具：红莲宝珠，圣铠・阿雷夫的血脉(アレフ・ストレイン)

BOSS战

J・D・法尔斯：HP188800　**属性弱点：**无

普通魔法：

毒爆　毒

守备弱化(レデュース・ガード)

力量弱化(レデュース・パワー)

治愈天使

恶魔男爵×2：HP42000　**属性弱点：**无

普通魔法：

冰精灵　冰

幻影

魔法反射

进入战斗直接丢上两个密特拉的圣水热烈欢送J・D・法尔斯回她姥姥家，然后丢3～5个剧毒水晶就可以结束战斗了。

奉龙殿

看起来很麻烦的迷宫，其实走多了就熟悉了，需要注意的是在青色背景的场景需要推动一块门前的石头，这样才能使黄色场景中原来紧锁的门打开，其他只要注意宝石使用顺序就可以了。

目标道具：驭龙之盔(ドラグーン・フェイス)，以太节杖

BOSS战

卡萨诺：HP35000　**属性弱点：**无

普通魔法：

炎之岚　炎

炎之枪　炎

暗夜剑　暗

暗影使徒　暗

大魔法：

暗云裂解术(ペトロディスラプション)　毒

神恩结界　雷

非常嫩的BOSS，拿着魔剑砍死好了。

结局准备

完成上面的三个迷宫之后需要整顿一下，生成10个隐身药，保持神力药水和连击药水在60个左右，当然可以买满99个。下表是推荐女神装备：



武器装备魔剑·格拉姆	装饰1装备力量手镯	A类技能1装备Auto Item （炼金药60%，精制炼金药、净化药100%）
头盔装备驭龙之盔	装饰2装备精灵指环	
身体装备神圣战衣	携带1装备昂魔之镜	A类技能2装备Throw
护手装备极致护手	携带2装备幸运金币	B类技能装备Spash
靴子装备勇者胫甲	携带3装备次元位移	C类技能装备Charge

还需要把亚琉哲招入队伍中给其装备三连的武器（剧情战中可以快速通过），记得装备好武器后把他从队伍中撤出。

准备好之后可以直接进入铃兰草原发生剧情了。

诸神国度之丘陵

长篇大论的剧情浪费了宝贵的14分12秒时间……

瓦尔基里：喂喂，你不觉得这剧情很感人么？

Jabeck：好象按住R＋○是会跳过对话的。

瓦尔基里：……

BOSS战 1

布拉德恩：HP222000 **属性弱点：**无

攻击方式：

病痛之雨	低概率附加各种异常状态
气息崩溃	1Hit＋4Hits火焰攻击（炎）
死亡制裁	1Hit＋4Hits火焰攻击（炎）＋普通魔法

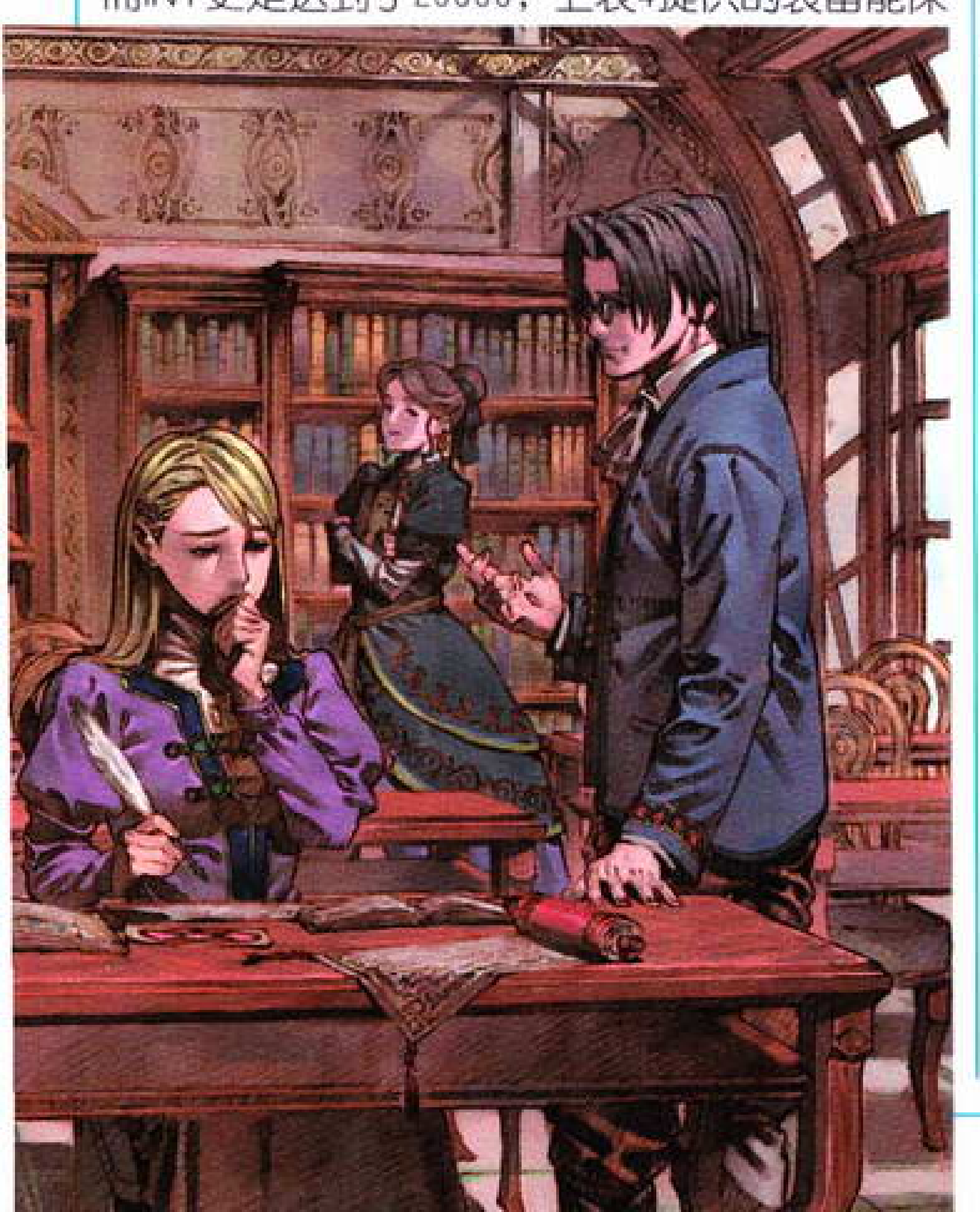
普通魔法：

治愈天使	
圣炎投枪	圣
炎之枪	炎
虹色飞弹	雷

大魔法：

神恩结界	雷

布拉德恩（又称魔龙）的STR达到了10000，而INT更是达到了20000，上表4提供的装备能保



证在魔龙强大的攻势下生存，但是如果死亡制裁全部命中还是有可能被KO掉的，不过好在死亡制裁魔龙用的不多，而且女神可能回避或者完全防御，如果完全防御的情况下魔龙会因为受到极致护手的反击光弹而终止后续攻击，就算前面的5Hits命中的普通魔法还是可能被反弹。所以生命安全有了Auto Item的保障基本是没有什么问题的。

但是魔龙在HP大于20%的情况下每隔10个回合就会使用治愈天使进行回复80%的HP，如果无法在10个回合中把魔龙的HP扣到20%以下就永远没有止尽了……而魔龙的RDM达到了1000，虽然RST只有300，但是丢水晶最多10回合只能给予88000的伤害，还是无法扣掉80%的HP。所以只能依靠物理攻击来达成。而在10个回合之内要用物理攻击扣掉魔龙80%的HP只有依靠目前攻击力最高的魔剑·格拉姆，并且要保证一旦出手就要能出决之技（如果魔龙的魔法被反射的多可以允许失败一回合），所以CT的控制非常重要，而装饰2装备的精灵指环可以扣掉额外的2点CT，一个回合能消耗1点CT，所以只要能得到一个紫炎晶就可以连续打动决之技了，技能的排列建议如下：

1. 闪电滑铲
2. 回天斩
3. 落霞斩

由于第一个是闪电滑铲，在发动蓄力的情况下就不会饶到魔龙背后，这样发完决之技后女神的身位变动不会很大，如果饶到魔龙背后发动决之技的话女神在回位的时候很容易无法得到紫炎晶，从而导致无法连续发动决之技。一个连击药只能支持连续2回合放决之技，所以2个回合后就需要再使用连击药了。注意每一次

攻击都要发动Charge，并且产生的EN一定要连接上，如果经验老到的话是完全可以连上4Hits后发动决之技的，不过连不上Hits也没有关系的。

最后还有2个问题：如果中了病痛之雨之后被附加了石化，麻痹或者其他无法行动数个回合的状态，那只能RESET。不过概率不大，偶打了六次魔龙才中了一次；其二就是魔龙完全防御率非常高，达到28点，普通攻击很容易被完全防御，所以A类技能2必须要装备Throw，这个技能可以击破魔龙的防御。

在魔龙的HP低于一半的情况下就显得安全多了，它基本只会放雷属性大魔法，这时有两个雷属性装备的防御，加上前面物质药剂、仙膳以及生命共同构造的DME，在承受大魔法之后HP正好见底，靠Auto Item的精制炼金药可以安然无忧。

击败魔龙也就几分钟时间，但是对于技巧，能力安排以及敌人了解程度的要求都是比较高的，打败后可以得到魔剑·莱万汀，完全不建议浪费时间开宝箱，因为后面完全没有用武之地，卖掉也只值1MP，让它就安静地躺在那里吧……打败魔龙后装备需要换成屠系列的AT100武器，两个生命别忘记，技能就不用了，也用不着了，确保自己要有10个隐身药，神圣水晶或者剧毒水晶一共要有32个以上就可以去见下一个BOSS了，也不建议存盘，因为下一战没有任何难度。

BOSS战 2

芬里尔：HP250000 **属性弱点：**炎

攻击方式：全部为冰属性的攻击，没有必要在意，反正最多也就一次行动机会……

魔狼远没魔龙兄那么风光了，没有任何吸引人眼球的地方，惟一的优点就是HP比较高，虽然弱点是炎，但是红莲剑女神拿不了，早卖了，而烈炎水晶的效果远没有剧毒水晶或者神圣水晶的伤害高，所以进入战斗后隐身，丢上32个神圣水晶或者剧毒水晶就可以了，个人建议使用神圣水晶，因为魔狼身上有一个仙膳是非常不错的(瓦尔基里流口水ing……)。15分钟吧……

打败魔狼后直接跑到下一个存盘点存档，然后就可以在游戏标题画面进入红莲世界了。偶本次通关时间为4小时45分56秒，其实因为是第一次玩极限，很多地方是事后才发现可以更快的，所以有兴趣的朋友可以自己尝试5小时内把红莲都过掉。

BOSS战 3

洛基：HP400000 **属性弱点：**无

攻击方式：

龙宝玉	全体特殊攻击
原初之力	炎属性全体攻击
三界灭绝	连续使用四次普通魔法

普通魔法：

冰精灵	冰

大魔法：

血海圣音(カルネージアンセム)	毒

本战是可以不用打的，不过打完可以看到A结局，善始善终嘛。不过身为剧情的最终BOSS却很菜，两回合后女神分配到神剑·复生之光，那就叫一个切菜啊，稀里哗啦地就斩掉了，真想不通为什么前面的魔龙那么强……打败BOSS看完结束就可以开始进入红莲啦。

SERAPHIC GATE

·红莲看上去很大其实还是很简单的，只是场景太过于雷同，最好是做个地图笔记好好记下方位图然后便于快速通过。

第一区域

目标道具：魔弓·灭绝编织者(魔弓レイザー·フォーテル，装备)、永恒战衣(エターナリィ·ガーブ，装备)、金蛋×3

第二区域

目标道具：金蛋×6

BOSS战

雷札德·瓦雷斯： HP100000　**属性弱点：** 无

普通魔法：

虹色飞弹　雷

炎之枪　炎

冰精灵　冰

魔法反射

大魔法：

紫电裂空波　雷

天国星坠　圣

流星雨　暗

地狱凝视者： HP20000　**属性弱点：** 无

RDM： 100　**RST：** 1000

攻击方式： 3Hits物理攻击

特殊技能： 苏生

残忍凝视者： HP54900　**属性弱点：** 无

RDM： 600　**RST：** 25

普通魔法： 各类攻击性普通魔法

特殊技能： 苏生

这时的雷札德魔法和第四章相比已是今非夕比了，伤害相当大，并且他会使用的魔法属性一共有5种，很讨厌！防具的选择就比较需要思量了，而暗属性是目前女神这个状态没有办法抵御的，不然头盔铠甲护手还有装饰1都要装备暗属性防御的装备才可以，得不偿失，所以暗属性就不于考虑了。下面是推荐的装备：

武器装备魔弓·灭绝编织者	装饰1装备大异常护符	A类技能1装备Auto Item（炼金药60%，精制炼金药100%）
头盔装备羽饰三重冠	装饰2装备天使像	
身体装备永恒战衣	携带1装备昂魔之镜	A类技能2装备Guts
护手装备极致护手	携带2装备幸运金币	B类技能装备Combo Counter
靴子装备勇者胫甲	携带3装备次元位移	C类技能随便装备

这个装备提供了神圣、雷、炎的属性保障，如果雷札德使用冰精灵或者流星雨就只能依靠复活道具天使像或者Guts了，不过好在他一直使用这些招数的机会不大。

另外一个大麻烦就是两个会苏生的家伙，三个人挂了任何一个都会被复活，非常讨厌！必须同时除掉两个眼球怪才可以。丢水晶的话一个需要使用6个水晶而另一个只需要4个，因此单靠丢水晶也是不行的，而且就算隐身雷札德的大魔法还是会发动的。前排的眼球HP非常低，并且防御也低，而后排的防御高HP也高。所以一开始战斗可以集中攻击后排的眼球，前排的眼球由于只会物理攻击，所以一定有机会反击的，B类技能选择连续反击的用意也在于此，但是反击的时候只要射出二次就可以了，第三箭不要射，不然就射死了。等到两个眼球都差不多了丢一个毒水晶就可以搞定！然后雷札德要用魔弓射死。不过千万注意一定要射出他身上的宝箱，该宝箱是神剑·复生之光（神剑グランス·リヴァイバー），就是最终战和洛基对战时使用的那把剑，攻击力6000，如果没有这把武器那么后面的不死和芙蕾就不要打了，因为只有这把剑能给予伤害。由于装备中没有增加EN的道具，本战是无法使用决之技的，但是幸亏雷札德的防御不是很高，魔弓直接射也是相当快的。基本本战是不需要多少RP的。



第三区域

目标道具：金蛋×5

BOSS战 1

布拉姆斯：HP172000　**属性弱点：**无

攻击方式：

灭生鬼破　1Hit物理攻击

不朽钢拳　2Hits物理攻击

血咒拳　3Hits物理攻击

决之技：血咒灭神断　必死物理攻击

不死王，已经和第四章遇到的时候判若两人，RDM也高达5000，完全防御率极高，直接攻击的击破率接近于0，而技能Dark（背刺）的效果是降低敌人50%的完全防御率，所以该技能必须要装备上，或者可以在技能上把Auto Item取消换成Throw，不过这时的Throw远没有对战魔龙时那么风光了，这时不死的完全防御率有80，靠Throw击破也只能是依靠RP的发挥了。并且目前能伤害到不死的只有刚才在区域二BOSS战中得到的神剑·复生之光，为了尽快结束战斗还需要有力量手镯的配合。不死的攻击分三个技能，而不死放决之技的前提就是三个技能完整命中，如果其中有任何一个环节被反击就能终止其后续的进攻，女神自身可以在回避敌人攻击的时候进行反击，并且部分护手也是可以在完全防御的状态下放出光弹进行反击，而能反击的护手中完全防御能力最强的是极致护手和星之护手，而完全防御能力最强的是炽天使战衣（需要物品作成），根据上面的分析下面给出推荐装备：

武器装备神剑·复生之光	装饰1装备力量手镯	A类技能1装备Auto Item（炼金药60%，精制炼金药100%）
头盔装备驭龙之盔	装饰2装备天使像	
身体装备炽天使战衣	携带1装备昂魔之镜	A类技能2装备Guts
护手装备极致护手	携带2装备幸运金币	B类技能装备Splash
靴子装备勇者胫甲	携带3装备次元位移	C类技能装备Dark

进入战斗后需要使用连击药，然后进行背刺攻击，可以攻击二次，基本可以出一次决之技，因为这次没有装备精灵指环，所以连续两回合放决之技的机会不大。由于此战被KO的可能性不是非常大，所以并不非常困难。

BOSS战 2

芙蕾：HP300000 **属性弱点：**无

攻击方式：

临界闪光 6Hits物理攻击

星界破 3Hits物理攻击

雷透刃 5Hits物理攻击

决之技：苍穹碎1Hit必死物理攻击

对战芙蕾装备需要从刚才对战不死的完全防御类型转到完全回避类型，主要是因为芙蕾的攻击都是在远距离进行攻击，就算女神完全防御，护手放出的反击光弹也无法伤害到芙蕾，因此无法使其攻击中断。并且芙蕾的攻击第三招是无法防御的，很可能紧接着就出决之技了，那就要死一次……使芙蕾攻击中断的惟一途径就是回避，但是在回避的过程中不能反击，所以装备取向就要尽可能装备回避率高的防具了，建议铠甲换成永恒战衣获得20点回避，护手虽然勇者护手的完全防御力比极致护手高两点，但是基本是没有任何效果的，所以装备方面只要换一件铠甲就可以了。由于芙蕾的完全防御率达到了惊人的100，完全防御能力远甚于不死，技能方面Dark已经是毫无效果了，现在只有依靠Trick Step(诡步)来诱使芙蕾进行反击的时候给予伤害(此技能也可以引用与不死的对战中，但是效果没有Dark来的明显)，虽然如此但是此战还是非常考验玩家RP的，RP好的10回合之内就可以搞定收工，而笔者苦撑了20多个回合才有机会一举拿下，建议进入战斗之后使用隐身药，然后喝连击药＋神力药水，一共有10次机会发动大伤害的攻击，并且由于芙蕾进行攻击的时候消耗的时间非常长，与其暴露在外接受攻击还不如隐身后行动节约时间。

打完芙蕾红莲三人组正式告破，然后下一个BOSS就是红莲当中的炽天使：加百列·赛雷斯塔。该BOSS和最终BOSS的形态招数都差不多，但是嫩多了，不过战前有两个选择玩家可以看情况做选择，前面剧情中搜集的炼金术秘书在进红莲的时候应该有20本左右，在炽天使房间前面的竖道有一个敌人是四个恶魔，使用炼金术秘书可以获得60W左右的经验，如果连丢20本至少可以直接奔上70余级，这样下面的战斗就异常轻松了，但是也可以选择直接路过，总之打过前面两个BOSS之后炽天使是个很菜的BOSS，只要做好对应的属性防御基本就没有什么大问题了。

VALKYRIE PROFILE -LENNETH-



BOSS战 3

加百列·赛雷斯塔：HP800000 **属性弱点：**无

攻击方式：多Hits物理攻击

普通魔法：

炎之枪 炎

炎之岚 炎

冰精灵 冰

冰柱刃 冰

特殊攻击：

女王乱舞 28Hits强力物理攻击

大魔法：

流星雨 暗

只要把头盔换成羽饰头盔就可以了，技能注意调整一下，这里不多介绍了，基本打过那么多BOSS之后这个BOSS实在是太没特色了，直接用决之技做掉。

第四区域

目标道具：金蛋，魔剑·魂碎(魔剑ダインスレイヴ)

杂兵战

在进入红莲最终BOSS的房间前，有两个BOSS级别的敌人需要再提一次，虽然以前已经被提了无数次了，但是作为北欧女神的一个招牌式BOSS还是不得不提！这就是：铛铛铛——

红莲四鼠：HP400000 **属性弱点：**无

普通魔法：冰柱刃

特殊攻击：毛皮召唤 44Hits强力攻击，万鼠奔腾啊……

装备屠龙剑或者其他屠系列的武器进入战斗后使用隐身药，然后丢剧毒水晶，一直到10个隐身药用完，第51回合丢出最后一个剧毒水晶就可以让他们全部魂归天国。红莲四鼠从头到尾压根没动。

下面就要面对红莲最终BOSS昂翼天使啦，小伙子们该干啥干啥，笔者两次极限中34级K掉使用了30余回合，73级K掉使用了25回合，基本差别不大。

最终BOSS战

伊瑟莉娅女王：HP2300000 **属性弱点：**无

STR：16000 **INT：**65000 **RDM：**600

RST：1000

攻击方式：

2Hits物理攻击

5Hits强力物理攻击

普通魔法：

炎之枪 炎

炎之岚 炎

十字空袭 圣

圣炎投枪 圣

大魔法：

终末神矛(ファイナルチェリオ)暗

HP低于一半变身，增加两中攻击方式：

原初之力 炎属性全体攻击

女王乱舞 28Hits强力物理攻击

推荐武器装备如下：

武器装备魔剑·魂碎	装饰1装备力量手镯	A类技能1装备Auto Item
头盔装备羽饰三重冠	装饰2装备天使像	(炼金药60%，精制炼金药100%)
身体装备秘银铠	携带1装备昂魔之镜	A类技能2装备Guts
护手装备极致护手	—	B类技能装备Splash
靴子装备勇者胫甲	—	C类技能装备Charge

必死的攻击是大魔法和女王乱舞，战术上是在女王HP大于一半的时候直接调和连击+神力药水然后进行施放决之技为目标的攻击。其间的魔法攻击祈祷能被反射，物理攻击就祈祷回避了……

等到女王HP进入1/2的时候就可以开始使用隐身药来配合了，因为这时的普通攻击非常可能是女王乱舞(HP在1/2以下的时候尤其是这样)，而使用隐身药后不要直接使用连击药，要配合回合数使用，不然可能在攻击完成之后吃上一招女王乱舞，然后又吃一个大魔法，这样就不值得了。总之必死的次数(在70级以上的情况下)至少是6次，靠天使像和Guts的发挥还是可以达到的，本战主要是看等级和RP了。本文到此也就结束了，笔者最后的成绩是5小时40分，该成绩还有很大的提高空间，估计完美的话是在5小时内通掉红莲迷宫。Jabeck在此期待更好的成绩~

火热秘技

PSP 中原的霸者 三国将星传

日版 游戏原名 中原の霸者 －三国将星传－

◆通关特典

二周目、三周目时，除了武将能力值、等级继续继承以外，没有新的隐藏要素。

◆蔡文姬登场条件

1.时间为200～220年

2.蔡邕已经死亡。

3.乌丸或者匈奴已经至少攻击胜利过一次。

4.君主所在国武将在9人以下。

效果：蔡文姬成为属下，同时获得悲愤诗和胡笳十八拍。

◆如何轻松消灭蛮族

四个蛮族都拥有特殊兵种，攻防惊人，甚至带有状态攻击，但也拥有共同的弱点，就是都不习水战。进攻蛮族的时候，用水军将领，例如张辽做主攻，再配合一个支援强化，一个怒号，这样一开战敌军就会士气为0，两军还没交接敌军已经损失殆尽，轻松解决所有蛮族出击兵。



——竹中剑

PSP 怪物猎人 携带版

日版 游戏原名 モンスターハンター ポータブル

◆怪兽猎人迅速致富法(联机版)

前几天跟朋友联机，朋友教我个迅速挣钱的方法.这样下来有效率的话一个小时可以挣近100万。

1.这需要两个人联机才能实现.首先先将猎人A自己身上的所有物品都放入储蓄箱里。

2.然后猎人A从储蓄箱里拿出素材，但只能拿稀有度是3以下的素材(3以上的貌似无法交换).例如：ランポスの等，当然需要好几种素材，这样挣钱才快!

3.按"X"键进入集会联机模式，将身上的素材在集会里交给联机的另一个猎人B。

4.猎人B跑回家去睡觉存档.但不要结束游戏.再跑回集会讲将猎人A送给你的物品物品还给猎人A后，不要存档退出游戏。

5.猎人B再重新进入游戏，这样猎人B身上同样还保存着猎人A送的所有物品，这样就等于复制了一份猎人A送的所有素材。

6.但还没完，这样只有猎人B凭空多了那么多素材，猎人A还什么都没有.那就要用同样的方法(只是工作的角色换过来)再复制一套给猎人A。这样大家就皆大欢喜了。

如果用几种卖的价格不错的稀有度是3以下的素材，这么一趟大概就可以赚5万左右，随着素材基数的不断积累后面一次挣10万不是问题!一个小时赚100万简直是小CASE!呵呵，这样大家不用再为做装备没钱发愁了。(后期装备一件都在五万以上)

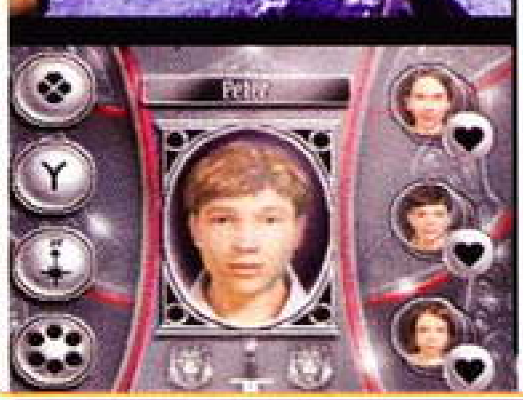


—— levelup论坛 重骑兵

NDS 纳尼亚编年史 魔法衣橱

美版 游戏原名 The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe





◆游戏密码

游戏装备系统与《暗黑破坏神》比较类似，在游戏的“Opening Menu”模式下依次输入：

密码	效果
←、↑、A、B、→、↓、X、Y	全祝福.
A、←、→、B、↓、↑、X、X	全技能最高级别
↑、X、↑、X、↓、B、↓、B	加金钱
←、B、↑、Y、↓、X、→	最大属性值
←、→、↑、↓、A、A、A、A	回复HP.
A、↑、B、↓、X、X、Y、Y	强力攻击

PSP 龙珠Z 真武道会

美版 游戏原名 Dragon Ball Z: Shin Budokai

◆开启隐藏卡片

卡片编号	条件
No. 13	CHAPTER.1全战斗评价为“Z”
No. 14	CHAPTER.2全战斗评价为“Z”
No. 15	CHAPTER.3全战斗评价为“Z”
No. 16	CHAPTER.4全战斗评价为“Z”
No. 17	CHAPTER.5全战斗评价为“Z”



◆开启隐藏角色与超级形态

角色形态	效果	需要条件
悟空	Kaioken形态	CHAPTER.1-2，击败小林
悟空	超级赛亚人形态	CHAPTER.1-9，击败邪念波
悟空	超级赛亚人第2形态	CHAPTER.2-2，击败假悟空
悟空	超级赛亚人第3形态	CHAPTER.3-7，击败贝吉塔
成年悟饭(Gohan)	神秘形态	CHAPTER.4-5(分支A-分支B)，击败贝吉塔
成年悟饭(Gohan)	超级赛亚人形态	CHAPTER.1-8，击败弗利萨
成年悟饭(Gohan)	超级赛亚人第2形态	CHAPTER.2-6，击败布罗利
布罗利(Broly)	传奇超级赛亚人形态	CHAPTER.4-6(分支B-分支A)，击败弗利萨
沙鲁(Cell)	完美形态	CHAPTER.2-5，击败沙鲁
克鲁德(Coller)	最终形态	CHAPTER.4-5(分支B-分支A)，击败排骨饭
弗利萨(Frieza)	100%能力全开	CHAPTER.3-2，击败弗利萨
未来特兰克斯(Future Trunks)	超级赛亚人形态	CHAPTER.4-2，击败悟天克斯
悟天克斯(Gotenks)	开启	CHAPTER.1-4，击败悟天克斯
悟天克斯(Gotenks)	超级赛亚人形态	CHAPTER.1-5，击败悟天克斯
悟天克斯(Gotenks)	超级赛亚人第3形态	CHAPTER.3-4(分支A)，击败沙鲁
邪念波(Janemba)	开启	完成龙之路模式
小林(Krillin)	强化形态	CHAPTER.5-1，击败悟空
短笛(Piccolo)	强化形态	CHAPTER.2-1，击败沙鲁
排骨饭(Pikkon)	开启	CHAPTER.2-9，击败邪念波
少年悟饭(Gohan)	超级赛亚人形态	CHAPTER.3-8，击败沙鲁
少年悟饭(Gohan)	超级赛亚人第2形态	CHAPTER.3-9，击败悟饭
贝吉塔(Vegeta)	超级赛亚人形态	CHAPTER.2-3，击败人造人18号
贝吉塔(Vegeta)	超级赛亚人第2形态	CHAPTER.2-7，击败邪念波
贝吉塔(Vegeta)	魔人形态	CHAPTER.4-7，击败贝吉塔
贝吉特(Vegito)	开启	完成任意一个章节
贝吉特(Vegito)	超级贝吉特	CHAPTER.5-9(分支B)，击败邪布欧
悟吉塔(Gogeta)	开启	完成任意一个章节



磁幽灵探测捕捉仪

提供：马修

最近有没有觉得自己哪些方面表现得比较反常，比如早晨睡懒觉起不来床，穿着不一样的袜子出门，有时去洗手间后会忘了拉裤链……用Bandai最近推广的有趣电子产品的世界观来解释，就是你的身边可能有一种叫做磁幽灵的看不到摸不着的怪物在恶作剧，那么我们就要拿起手中的磁幽灵探测捕捉仪来把这些淘气捣乱的家伙给逮起来。




▲蓝红两种颜色的“探测”仪。

这个有趣的机器售价3360日元，有红和蓝两种颜色，外形上和手机相似，表面有各功能按键，有上下层，下层可以抽拉出来，而机器本体的右边则藏有控制杆，有点像鱼杆上收线的摇轮。



▲探测捕捉仪，看起来有点像手机。



▲下层拉出时的样子。



▲确切说，应该是把上层推出去。



▲带鱼杆摇把的幽灵捕捉仪。

找幽灵和钓幽灵

机器介绍完了，下面我们就开始抓磁幽灵吧。看看究竟是什么东西让你今早没起床，是谁今天让你把衣服扣子扣错位。先要把下层拉出来，握着下层开始逐处探测，当出现“滴滴”的提示音后，就表示探测到了生活在周围空间的磁幽灵。这时要360度地回转探测器的方向，当发现哪个方位的声音很急促时，就可以确定磁幽灵就在这个方位！



▲把下层拉出来，探测开始。



▲幽灵终于现身了！出现的种类会因为时间、季节及玩家的操作的不同而有多种。



▲就像收渔线那样的转动摇把来捕捉幽灵。

摇动控制杆的时机非常重要！实际不当的话小幽灵就会跑掉。那样我们就继续追着它探测，捕捉，直到顺利捉到为止。捉的过程和钓鱼游戏类似，而控制杆也和仿真钓鱼框体游戏的操纵杆那样有线的松紧程度的设定，使捉怪物的投入感和紧张感大幅提升。！



▲可怜的小幽灵，下面是它的HP槽。



▲把剩下的磁幽灵们也都熟练地探测出来并将其捕捉吧。

这个东西的有趣之处就是在本来就让人一直困惑的空间、生物问题等上做了文章，让人觉得玄幻而又现实，尤其是亲手捕捉后，会有更深刻的体会。此外，根据季节、时间等决定怪物出现的不同的设定，也能满足不少玩家的好奇心和收集欲，而且这样的游戏随时拿得起 放得下，想玩就拿出来摆弄摆弄，不想玩也没什么牵挂的游戏，也确实很适合宠物蛋这类的便携机器。

有趣的《高达 SEED D》打字游戏

提供：海文

记得自己刚开始上网那会儿，最头疼的事就是自己的打字速度了。老是记不住键盘上的字母排列顺序，打一句话得眼睛盯着键盘一个字母一个字母地敲才行，结果就是在论坛里回帖总是被人抢楼……好在现在打字的速度比起以前要快上不少了。

《高达 SEED》可以算是近年来最具话题性的动画作品了，相关的游戏在各个机种上也是层出不穷，游戏的类型也可以说是应有尽有。这次要给大家介绍的就是以《高达 SEED DESTINY》为主题的一款 PC 用打字游戏。



游戏的全称叫做《机动战士高达SEED DESTINY BATTLE TYPING GAME》(好长的名字……)，游戏以TV版《机动战士高达SEED DESTINY》为基础设计，保留了原作中的著名人物以及各自的声优，此外还加入了大量原作动画剧情，对高达《机动战士高达SEED DESTINY》的FANS们来说可是吸引力十足哦。本作是以对战的形式展开的，作为一款打字游戏，本作也有着自己的特点。一般的打字游戏只要玩家打字的速度够快，基本上就能够顺利过关。而本游戏可不是光凭打字速度快就能玩得好的，根据游戏的规则，玩家可以将输入的文字数量作为伤害值储存起来，然后通过各种“战术”释放出来给予对手打击，战术的种类相当多，包括速攻、伏击等等，而各种战术之间相克关系便决定了如何使用战术也是一个相当有技术含量的活。并且随着战斗的进行，还会不断地插入人物和机体的特写画面，令整个对战过程显得相当紧张刺激，再加上声优们的倾力演出，能让玩家在练习打字的过程中，体会到超凡的视听享受。







本游戏预定于4月14日发售，定价为7800日元（含税），初回特典里还会附送一枚制作精美的FAITH徽章，在原作中这可是无视军衔的特权象征哦。用在COSPLAY中也是非常有原作感觉的小饰品。

要是当年自己上网那时候就有这么一款游戏的话，想必打字速度会提升得飞快吧。(^_^)

值得一提的是本作中不仅有《高达SEED DESTINY》中的角色和机体可供选用，来自《机动战士高达》和《机动战士Z高达》中的人物和机体也会出现在游戏中。登场的总人数达到了16人（《高达SEED DESTINY》8人+《机动战士高达》4人+《机动战士Z高达》4人）这样一来玩家就可以体验到在原作中所无法看到的梦幻对决了，并且当特定人物之间展开对决时，还可以听到大量原创的台词。想要听全这些台词也是一件不容易的事情哦。



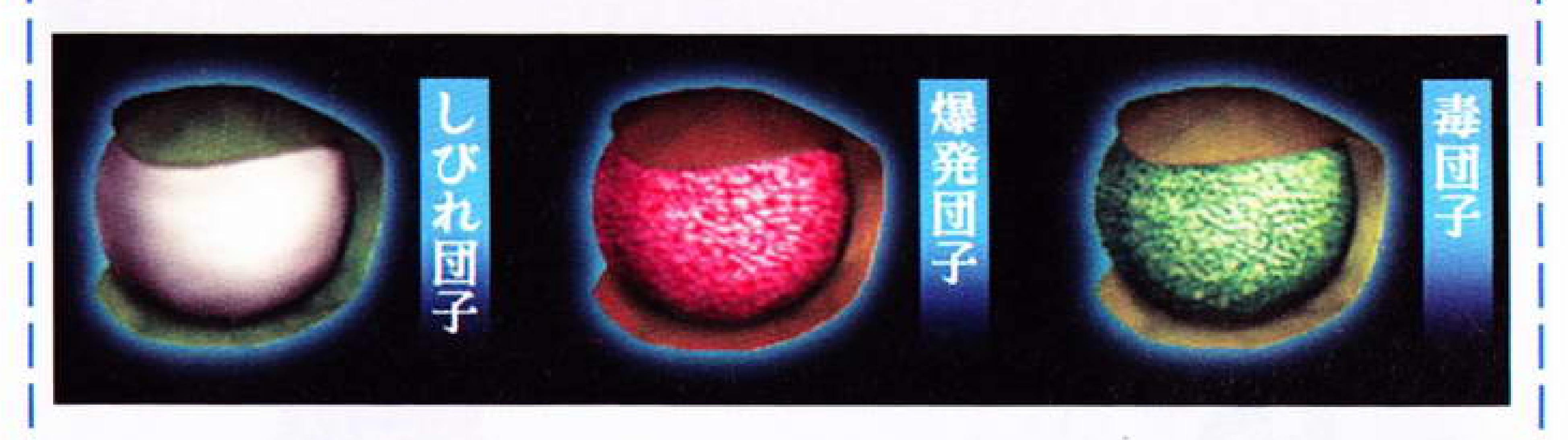


《天诛 暗影》的创意特典

提供：雷伊

看到图中精致的日式团子，各位是不是已经忍不住在咽口水了？等一下，先把伸出去拿团子的手缩回来吧，如果你真的准备吃下它们，后果可是会很严重的。玩过“《天诛 系列》”的人应该都知道这些有着诱人外表的团子其实是忍者们用来诱惑对手的忍具而已，如果不想中招的话最好还是离它们远一点。更何况，图中的三个团子只不过是FromSoftware为了配合即将于4月6日发售的NDS版《天诛 暗影》的上市所推出的预约特典而已……

这次《天诛 暗影》的预约特典一共有三款，造型上分别为系列玩家非常熟悉的麻痹团子以及在本作中首次登场的毒团子和爆发团子（听起来似乎一个比一个狠）。这三款独具匠心的收纳包不仅可以收纳老式NDS，也同样适用于新发售的NDSL。不过遗憾的是，这么具有创意的特典并不是100%随游戏附送的，玩家必须将《天诛 暗影》中附带的回函寄回FromSoftware公司，然后才有机会得到，而且名额一共只有500名，珍稀程度不言而喻。



IQ测验和心理年龄

提供：胧月

在日本已热卖3个月的《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS》销量轻松突破百万，目前仍保持了周间销量数万本的强劲势头。国内玩过这款游戏的玩家可能并不多，不过想必很多人看过松岛菜菜子为本作出演的电视广告了。片中松岛菜菜子使用本游戏测出自己的脑年龄为52岁，是不是很欧巴桑的感觉？其实不然。



大家都知道智商（intelligence quotient，简称IQ）一词，该词汇由美国心理学家创造，是一种数量化的、对智力的标准描述。有两种智商测量方式一直沿用至今，本文只给大家提供关系较为密切的“斯坦福－比奈测量法”。

在“斯坦福－比奈测量法”中，智商的计算公式为

IQ ＝心理年龄÷生理年龄×100

决定IQ的说白了就是当前的心理成熟度，我们通常所说“人小鬼大”的孩子，通常就是高智商者。根据这个公式，我们来算一下当时松岛菜菜子的智商吧。

接拍该广告时，松岛小姐32岁，她的IQ＝52÷32×100＝162.5！各位松岛饭们想必是开心死了……



栏目主持 海文

前言：3月份最让自己感到兴奋的游戏就是PS2的《皇牌空战0》了，不过由于各种原因没能在第一时间将其通关，颇感遗憾。不过好在游戏不会跑，等闲下来后一定要好好过一把驾驶战机翱翔长空的瘾（^^）



▲《FF Ⅶ》中的萨菲罗斯，不过第一眼看上去想到的却是《侍魂》中的橘右京……



▲六尾和六尾MM哪一个更可爱呢？



▲神作级游戏《异度传说Ⅰ·Ⅱ》即将发售，一起期待！

HAMAN KARN

▲两幅广告画风格的高达题材插画。

文 LEVEEN　编 胧月



当玩家看到本文的时候，《怪物猎人P》自发售以来已4月有余，相信大家都玩了十有八九。CAPCOM也比较厚道，每周都会放出一个限定任务供下载，索性让那些早以爆机的玩家也有个盼头，同时通过这些任务获取的素材可以制作很多终极装备，是猎人们绝不容错过的。下面为大家献上笔者认为比较重要的几个限定任务解说，希望能帮助大家顺利完成这些任务。（为截图方便本文使用的图片皆为家用机版。）

任务名：黑龙传说
时间限制：50分钟
指定地：シュレイド城
任务难度：★★★★★
任务成功条件：讨伐黑龙ミラボレアス
特殊条件：HR2以上的猎人才能参加

解说：本任务和集会所8星的黑龙任务的区别在于必须在限定时间内击杀黑龙，而黑龙的打法这里不再多说，请参照《PSP专辑》一书中的相关介绍，这里提出本任务是要告诉大家，生产各龙系武器的初态需要的“黑龙の角”、“黑龙の胸壳”、“黑龙の眼”等素材在本任务中的获取量远大于集会所那个，有实际需要的可以做本任务。



任务名：热风と落雷
时间限制：50分钟
指定地：决战场
任务难度：★★★★★★★
任务成功条件：讨伐2只キリン
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加

解说：战前带足回复道具、考虑到麒麟弹刀的问题，建议大家此战使用片手剑，推荐“ゴールドマロウ”，防具配出“斩味+1”这个技能，有条件的还需拿上“调和书G·炼金篇”以调和署药备用。任务一开始便向火山通往8区的那块地区跑，这时便只有一只麒麟会发现你，单挑的时候多利用其放电的短暂破绽从侧面进行攻击，注意砍一刀便要回避，不然很容易被雷电击中。当麒麟被砍翻叉或原地发愣的时候多攻击其头部可以对其造成较大的伤害。由于麒麟的动作比较快，加血和磨刀均需抓准时机，必要的时候应该放弃进攻的机会，因为一旦玩家还未杀死一只便先“力尽”的话，再进决战场必会被另一只麒麟发现，被这样两只麒麟夹击对战斗更为不利，所以关键还是要谨慎对待第一只。战斗胜利以后可以用“キリンの特上皮”和“キリンの雷尾”等素材生产麒麟S系列的装备，其综合实力勿庸质疑，若玩家选用的是女性角色更可以享受到实用与美型的完美结合。最后还要提醒大家一句，金冠级体型的麒麟也只会在本任务中出现。



任务名：2色の双角 · 斗技场
时间限制：50分钟
指定地：大斗技场
任务难度：★★★★★★★
任务成功条件：ディアブロス、黑ディアブロス的讨伐
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加

解说：任务推荐使用长枪和片手剑，属性以水或龙为最佳。战前带足音爆弹和闪光弹以及调和材料，支给品里的睡眠飞刀是关系到任务成功与否的关键刀具，务必善用。进入斗技场以后先要想尽一切办法将其中一只角龙引到斗技场靠右手边最里的角落里用飞刀将其催眠，这样即使一段时间后角龙醒来也会



站在原地一动不动。成功以后速往有高台的那边移动，将另一只引来以免乱事。与这只角龙交战的时候有两点要提醒大家，一、切不可离被睡眠的那只角龙太近，战斗要尽量保持在高台一带进行；二、切不可使用闪光玉，如若不然，惊动了发呆的那只角龙，后果玩家可以自行设想之。杀死高台这只以后便可大胆地将发呆的那只弄醒，利用剩余的音爆弹配合闪光弹可以使难度大大降低。本任务的存在意义除了玩家自我挑战以外，报酬也相当吸引人：任务中利用高台破坏角龙双角后有20%左右的几率得到"坚牢なねじれた角"或"黒巻の角"，前者是完成最强水枪"ホワイトディザスター"，后者是完成最高物攻长枪"ブラックテンペスト"的关键素材。



任务名：幻の怪鸟
时间限制：50分钟
指定地：热带雨林
任务难度：★★★
任务成功条件：イャンクック的讨伐
特殊条件：不允许装备防具

解说：原本以为是黑狼鸟的任务，结果一打了才知道所谓的"幻の怪鸟"其实是迷你型的大怪鸟。但是千万不能小看这只怪鸟，由于不能穿防具，玩家即使是150的体力也会被它的攻击秒杀。不仅是它如此，连任务中的红迅龙也能一击打掉你1/2左右的血，所以建议大家把战斗维持在3区进行，即使是怪鸟暂时飞走也不要追过去，就在3区等，一会儿它便又会飞回来。杀死此怪鸟后在报酬里有一定几率那到"小さなクチバシ"，用它可以生产一把轻弩。

任务名：岩山龙
时间限制：30分钟
指定地：砦
任务难度：★★★★★★★★
任务成功条件：苍ラオシャンロン的讨伐
特殊条件：HR5以上的猎人才能参加

解说：由于必须在30分钟内击杀苍老山龙，单人挑战的话非"真·黑龙枪"、"封龙剑【超绝一门】"等武器全程打其肚子能为。本任务最有争议的便是破坏老山龙的角后在报酬里100%可以拿到"老山龙の苍角"，由于本素材十分珍贵，用它可以完成"双龙剑【天地】"、"独龙剑【苍鬼】"、"龙刀【朧火】"等究极武器，而本任务的出现使得这些武器平民化，的确有破坏游戏平衡性的嫌疑。

任务名：灾厄降临、灾厄の逆鳞
时间限制：50分钟
指定地：决战场
任务难度：★★★★★★★★★
任务成功条件：讨伐赤ミラボレアス
特殊条件：HR5以上的猎人才能参加

解说：两者均为讨伐红黑龙的任务，只是后者的报酬更加厚道，有意愿做红黑龙武具的玩家切不可错过。据笔者的经验，单打红黑龙需用片手剑、双剑或大锤，其中以片手剑最为推荐。



防具方面可以用"心眼"同"斩味+1"的技能组合(双刀或锤必须要"高级耳栓")。战斗的时候注意红黑龙的频繁转身，即使是被它轻轻踢到损失的血量也不少；对于"飞火流星"这招最安全的就是靠近红黑龙，以它的后脚跟内侧最佳；使用片手剑必须对红黑龙的咆哮做出攻击先读，具体的方法为细听声音，红黑龙在咆哮之前会有给人一种很强烈的倒吸一口气的感觉。发怒时的红黑龙全身通红且全武器全斩味均弹刀，这段时间内防御力也会上升到惊人的地步，玩家一定要撑过这段时间，待其身体不再弹刀的时候离胜利也就不远了。注意红黑龙武具中的关键素材"黑龙の魔眼"和"黑龙の红胸壳"



必须破坏相应的部位后才有一定几率在报酬里拿到，而"黑龙の红翼"即使不破坏也可以拿到，只是几率相对较低(当然，破坏以后几率更高)。联机作战则推荐弩，使用LV.2的扩散弹可以轻松实现红黑龙各部位的破坏。红黑龙装备方面，剑士装拥有"斩味+1"同"精灵の加护"的技能组合，攻防兼备；弩手装则成为正常游戏情况下惟一拥有"连射"这一珍贵技能的终极装备。

文 ZinniaSun
编 LIKY



GBA Vol.04 游戏补完计划

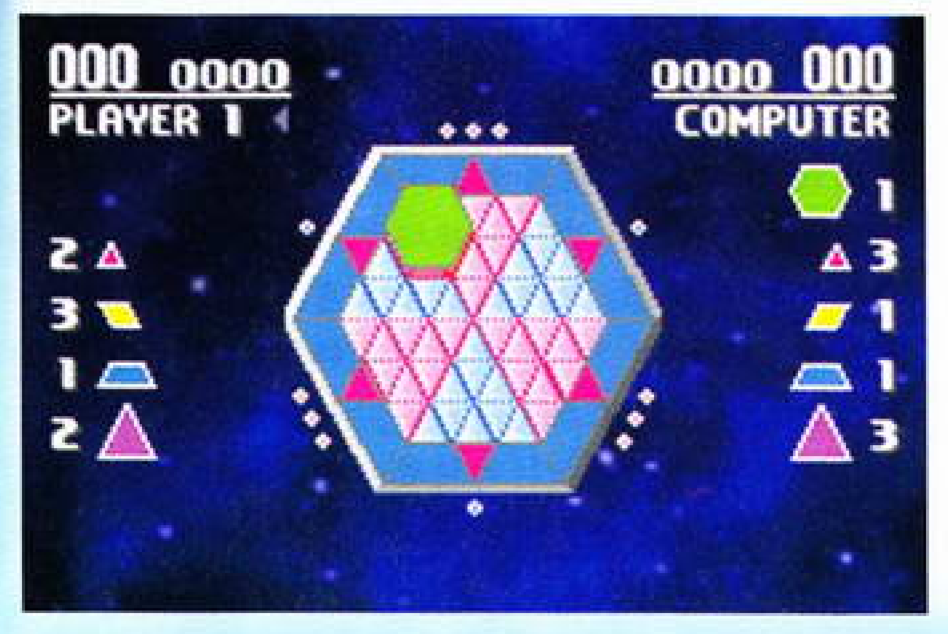
最近突然很喜欢玩益智游戏，昨天也是抱着NDS玩《数独》玩到半夜，行、列、块的数字艺术，果然很让人陶醉其中呢！所以嘛，今天也特地淘出一款GBA的桌面益智游戏带给大家，希望大家也能喜欢！还有今后我将提供配套Rom下载的服务哦！下载地址自然是放在小生我的Blog上面，http://blog.levelup.cn/members/ZinniaSun2000/index.shtml，会配合《掌机王SP》的上市放在置顶贴中，方便大家下载，这里也感谢Levelup提供网络空间，那我们言归正传，开始今天的补完行动吧！

宇宙六边形 梅蒂尔传说EX



宇宙六边形 梅蒂尔传说EX
スペースヘキサイト メーテル/レジェンドEX
◆Jordan◆TAB◆2001年4月27日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆32M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

游戏操作	
方向键	移动
A	选择、摆放七巧板
B	旋转七巧板
L	后退一步（悔棋可是只有在对局模式下开启才能使用）
R	棋盘闪光，以便玩家寻找棋盘上的空位
Select	调出菜单
Start	显示分值



名称的由来

这款游戏的英文名称叫做“Space Hexcite – Maetel Legend EX”，其中“Hexcite”是由一位名叫Gajin的人创造的一款新型的桌面对抗游戏，和象棋、跳棋一样，游戏采用了双人轮流的回合制玩法，标准比赛的棋盘由7个六边形拼接而成，因此得名Hexcite(Hex-前缀在英文中有六角之意)，我们就称之为“六边形”吧。游戏的棋子由六边形、大小三角形、梯形、菱形七种图形构成，简称“七巧板”。(^_^)双方将七巧板轮流摆放在棋盘上，棋子周围和别的棋子接触的面越多，获得的积分越高。当棋子占满周边六角形区域时还会获得额外的积分，而如果手上的棋子无法再摆放则游戏结束，并且根据剩余棋子数目扣分，这样获得积分高的一方则为胜方，这就是Hexcite最简明的规则。这次移植到GBA后，厂商为了增加游戏的号召力，特别融入了松本零士的OVA动画《梅蒂尔传说》的剧情，所以游戏名就成了“宇宙六边形 梅蒂尔传说EX”。



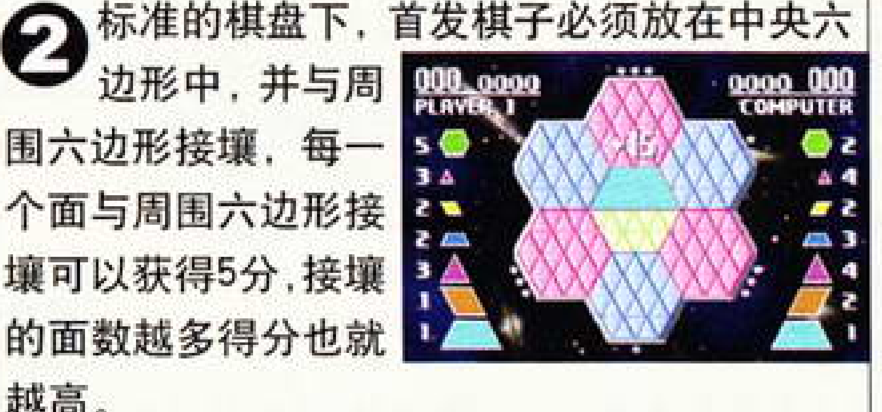
游戏要点

刚刚我已经简单的为大家介绍了Hexcite的玩法，那么现在就让我们以实战的棋局来解说一下游戏要注意的要点吧。

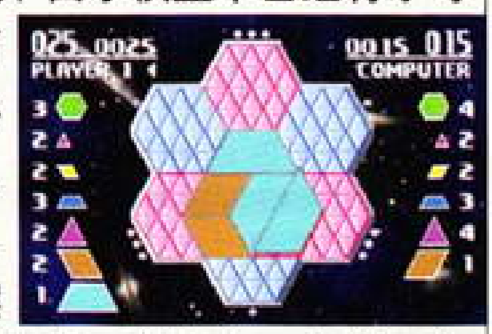
❶标准的对局模式下，首先会随机的出现自由板块分配。按照个人的喜好选择想要的板块形状，将自由板块分配完毕后，就开始正式对局。



❷标准的棋盘下，首发棋子必须放在中央六边形中，并与周围六边形接壤，每一个面与周围六边形接壤可以获得5分，接壤的面数越多得分也就越高。



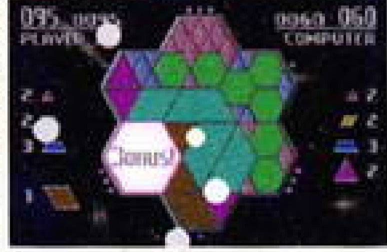
❸在第二次摆放时，由于棋盘中已经有了可以接壤的七巧板，因此摆放时就必须与其他板块接壤，否则无法摆放棋子。得分则依旧是按照摆放棋子与其他棋子接壤的面数决定。将棋子在棋盘内拖动到可以摆放的位置时，下方投影会闪动红色。



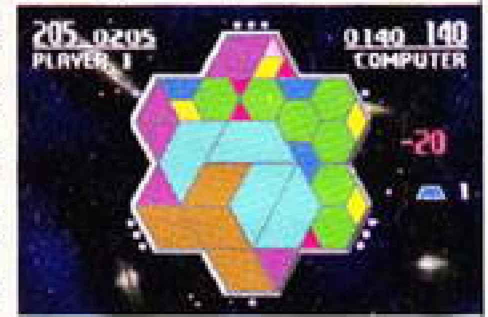
❹要注意在棋子摆放时如果与其他棋子相接，就必须覆盖整个面，否则也无法摆放。这个技巧一定要注意哦！可是很有效果的防守手段。



❺下面再来注意一下周围六边形棋盘区域外侧的小圆点，圆点的数目就代表了这个棋盘被摆满后的分值。而中间的绿色棋盘拼满后是没有额外加分的。红色棋盘3个点代表加30分，蓝色棋盘1个点代表加10分。占据红色棋盘很容易拉开分数的哦！

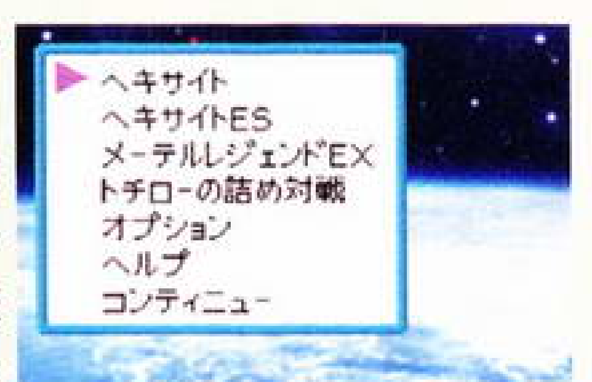


❻当棋盘内无法再放置自己手中的棋子时就算Pass，如果双方的棋子都无法摆放就算终盘，剩下的结算就要根据手中剩下的棋子大小来扣除相应的点数。要注意的是这个游戏并不是采用3局2胜制，而是采用了累积积分算胜负的方式，最后将每局积分都累加起来判断最终的胜负。



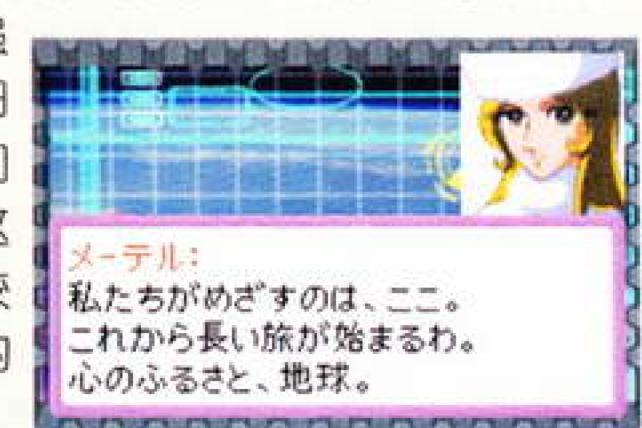
菜单介绍

游戏开始的菜单一共有7项，由于这个游戏还没有汉化版的，因此由我在这里来为大家详细的讲一讲。首先第一个"ヘキサイト"是普通Hexcite模式，这个模式的玩法就像上面规则中提到的那样。进入后可以选择和电脑对战，或者用一台GBA上两人轮流对战，也可通过GBA联机线对战。选择确定后是游戏规则的制定。与电脑对战的话首先是确定电脑的等级，"ラウンド"用来选择游戏的回合数，"交代制"选"なし"为关，"あり"为开，开启后游戏只能选择偶数局，意思是第一局双方手中的板块会在第二局互换，这样就是完全公平的比赛模式了。"一手戻 开启后游戏中按下L键可以进行悔棋。



第二项"ヘキサイトEX"模式实际上是本作对于Hexcite游戏的一种进化，游戏棋盘改由6个三角形拼接而成的大六边形，并且在游戏开始时就在周边自动布置了一层板块，用于下首子拼接用。其他规则和标准游戏下相同。

第三项"メーテルレジェンドEX"是厂商为GBA特别制作的剧情模式。太空机械部队占领了地球，并使用某种机器与人类大脑同步一点点侵蚀、控制人类的思想！梅蒂尔为了救出被机械军队控制的母亲，拯救整个地球，和她的朋友聚集一起，与机器人们展开了一场感人肺腑的太空Hexcite大战！游戏提供了10格存档，人物的画风总让人想到《银河英雄传说》，有种说不出的亲切感，强烈推荐懂日语的玩家们尝试一下这种以智力较量为战斗的RPG！



第三项“トチロ一诘 め对战”为大家准备了各种残局来练习、体会游戏的各种攻防技巧，需要玩家耐心地去体会哦！剩下的第五项Option没什么好说的，是个玩家都知道。还有第六项的Help，我想也不必多说什么，大家都是玩家嘛，这点东西看了自然就明白。最后当游戏时中途退出则会出现第七项Continue，继续最后进行的棋局，这下可以地铁、车站任何时间都不要放过，尽情放心的与对手一较高下吧！



蜘蛛侠 米斯特里奥的威胁



由Activision制作的“《蜘蛛侠》系列”游戏横跨了各大游戏硬件平台，借助漫画、电影火爆人气广受玩家欢迎。这款《蜘蛛侠 米斯特里奥的威胁》是该系列首次登陆GBA的尝试性作品，整体表现还是很不错的。现在因为有了天使汉化组的汉化，就算外语不好的玩家也能欣赏游戏剧情的乐趣！所以当它是一部原汁原味的欧美漫画来欣赏也不错。OK，让我们戴上蜘蛛侠的大眼咸蛋面罩阻止城市的犯罪吧！

蜘蛛侠 米斯特里奥的威胁
Spider-Man — Mysterio's Menace
◆Activision◆ACT◆2001年9月19日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

游戏操作	
方向键	移动角色，按↓为蹲，按↑起身，并且长按后可以上下移动场景镜头
A	跳跃，按住方向键可以攀爬，空中长按为吐丝漫步（耗费蛛网）
B	攻击，按↓＋攻击可发动铲腿，按↑＋攻击可发动勾拳，空中按↑＋攻击可发动旋风腿
L	发射冲击网（耗费蛛网）
R	发射捕捉网（耗费蛛网）
L+R	发动防护网（耗费蛛网）
Select	状态显示
Start	调出菜单

游戏画面

战斗场景左上角为生命、蛛丝、蛛丝槽数、人物状态显示，右上方为BOSS血值表示，下方小格为小兵生命点。在穿着护甲后黄色的护甲值显示会覆盖在红色的生命值上，并且人物头像颜色也会改变，所受攻击都会转移在护甲上，护甲耗尽后会恢复到普通生命状态。



游戏亮点

作为一款横版动作游戏，本作的空间感与其他同类游戏有很大的不同！由于蜘蛛侠特有的翻山越岭、跳楼爬墙的各种能力，因此游戏在场景的纵向深度上进行了大大的延伸，从10层大楼的楼顶纵身跌落街道地面，跳起来还真有种深不见底的感觉呢！好在我们的小蜘蛛摔不死……不过场景这么大，却不给一张地图的做法，倒是真有些不厚道呢！并且进入战斗场景后不能存档，只是中途退出的话装备道具不会丢，因此要是想过关就不能中途退出，如果只是想搜集装备道具的话拿到后随时走人都是可以的。


▲从几十层大楼上跳下的感觉果然不错

关卡介绍

《蜘蛛侠 米斯特里奥的威胁》是一款横版过关游戏，却不是一款清版过关游戏，因为游戏侧重的是完整的情节和隐藏物品的探索，而不是像快打旋风等街机类游戏一样，只是单纯的打斗。每次过关后都可以返回到地图，选择探索已经完成的关卡收集道具或是进入新的关卡完成新的剧情，如果某地区道具已经收集完成，则不会再提示探索道具，这一点还是很方便的。当然探索已经完成的关卡时并不需要再和BOSS重新战斗，下面我们就来说说攻克这个游戏的要点吧！

首先，游戏共有7大关，破关顺序希望大家按照游戏的故事流程来做，"市中心区"→"夜总会"→"帝国金属铸造场"→"发电厂"→"54号码头"→"美术馆"→"游乐场"，这样不但故事上会比较完整，而且道具也能一次破关就完全取得。

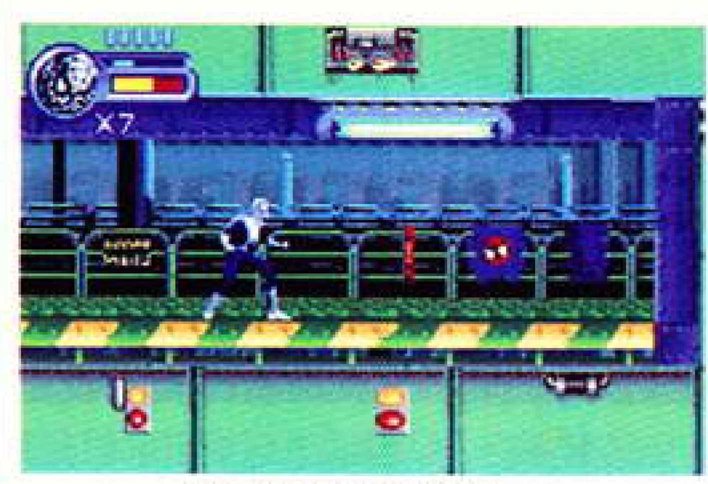
游戏的剧情方面给人感觉像是个小短篇一般，在我们大侠为女朋友买金鱼缸之际，蜘蛛感应忽然告诉他，即将有犯罪事件爆发！由此，他便踏上了超级英雄的征途。第一关"市中心区"整体来说比较简单，主要是为了让大家习惯游戏的空间感而设定的。搞定BOSS锤头后他会逃窜到"夜总会"，夜总会这关的任务是解救各个房间的人质。五名人质基本上分布在夜总会大厅各个拐角的小房子里，完全救出人质后再次击败锤头，就可以奔向"帝国金属铸造场"了。



▲全地图共分7大关。


▲最后一名人质找到，哈哈。

铸造厂当然会有熔炉，因此大家一定要小心不要掉下去了哦！这一关出现的齿轮和锯齿只有在无敌条件下才能通过，不像雷电、火焰取得服装后就能直接穿过。打败BOSS后才发现，原来这一切都是为了分散我们的注意力，坏蛋们真正作案的地方是"发电厂"！


▲奖命还真是不好找……

火速奔向发电厂，这里的生化兵很讨厌，发射的冰冻攻击会让人好像身体捆了铅块一样。而且场景好像迷宫一样复杂，要多些耐心哦！最后的场景中激光开关是可以通过发射捕捉网击打的，BOSS电狂搞定后就可以去"54号码头"一点点掀开谜底了。

"54号码头"这一关需要注意的就是隐藏物品的取得方法，其他的一路吐丝漫步就可以轻松跳过。"美术馆"要搞定5个黄衣忍者取回5件古董才能去打BOSS，这一关也是在室内战斗，迷宫一样的地形很是让我这个路痴头痛呢！搞定BOSS蝎子后，发现米斯特里奥的秘密原来是利用全息投影技术造成城市混乱！什么也别说了，火速奔向敌人大本营"游乐场"，阻止米斯特里奥的邪恶计划吧！又是马戏团又是骷髅兵，最后的关卡怎么看怎么有种《恶魔城》的感觉……总之，小心陷阱就是惟一的忠告，掉下去必死无疑。最后顺利搞定米斯特里奥，破坏了计划却放跑了人。不管怎么说，爆炸后却意外拿到了鱼缸，还是快回玛丽那里报到吧！


▲是不是所有游戏的骷髅都要把脑袋扔出去打人啊！

后记

完稿时翻了翻日历正好是2006年3月21日，GBA发售5周年纪念。每次为大家介绍这些GBA游戏时，笔者都难免对游戏开发者们肃然起敬。小小的平台，开辟出如此巨大的天地，不免让人感慨。再看看现在，掌机也步入了第三次大战的中后期，PSP依旧冷饭频频，NDS手握Wi-Fi、触摸两把大刀炒得火热，看来还是老任能抓住玩家的心！不过还是希望大家不要忘记我们的GBA，曾经甚至现在都在给大家带来种种快乐，不管新旧，喜欢才最重要的！



文 小豆子 编 LIKY

春季正是大展拳脚的时候。索尼爱立信、多普达等厂商借着春光发布了多款新手机，被盛大收购的数位红也有所动作，推出两款全新手机网络游戏。这次我们来一个游戏手机导购。

S60游戏手机导购

最近小豆子的同学想买一台S60游戏手机，都知道诺基亚的手机适合玩游戏，于是乎这位同学左挑右选买了个6101，还是翻盖的。但拿回去仔细研究后却傻了眼，适合6101的游戏少之又少，6101根本不是S60手机，而他以为诺基亚推出的手机都是S60手机，闹了个大笑话。所谓S60是Series 60的简称，是诺基亚公司在Symbian系统基础上开发的平台。诺基亚手机中只有少数型号采用了S60平台。而且通常S60游戏的分辨率为176 × 208象素，如果屏幕不是此分辨率，同样不适合玩游戏。为避免大家误入歧途，下面小豆子推荐几款适合游戏的S60手机。

诺基亚6600



这款发售于2003年的手机以今天的眼光来看仍不显得落伍。6600采用65536色2.1寸的TFT显示屏，主频为104MHz的ARM9 CPU，铃声为24和弦。6600可播放RM、3GP、MP3等格式的影音文件，并内置了双向中英文词典。目前6600的售价仅为1800元左右。除了胖嘟嘟的外形不大讨人喜欢和30万象素的摄像头像素略低外，其他都还不错。

松下X800 X700

不要以为只有诺基亚的手机才采用Symbian系统，松下这两款手机同样支持S60游戏。X800的外形不错，翻盖设计，而且是双彩屏，内屏为65536色的TFT屏幕。X800支持MiniSD卡扩展，拥有30万象素摄像头。X800的售价也接近平民阶层，只有1800元，不过游戏兼容性不是很理想。松下X700配置基本和X800一样，售价在2000元左右。



▲松下X800。

▲松下X700。

诺基亚6670 7610

6670同6660一样采用65536色的TFT显示屏，CPU主频提升为123MHz，铃声为48和弦。6670的摄像头为100万象素，能拍摄最大分辨率为1152X864象素的照片，基本满足日常使用。与6670同样配置的还有7610，两者只是外形略有不同。6670的售价在2400元左右，7610则在2700元左右。



▲诺基亚6670。



▲诺基亚7610。

诺基亚 N70



诺基亚2005年推出的旗舰产品，有GSM和WCDMA两个版本。N70最大变化是采用了200万象素的摄像头，拍摄效果非常好。N70其他配置也大幅度升级，屏幕为26万色TFT显示屏，CPU主频为220Mhz，采用Symbian OS 8.1a Series 60内核。N70各方面表现都非常优秀，不过是售价要4000多元，大多数人只能望机兴叹了。

除了上面介绍的几款适合游戏的S60手机外，还有几款手机也不错，像诺基亚3230、诺基亚6681等等。其实小豆子认为最适合的当属N-Gage/QD，毕竟是专门为游戏设计的。目前行货QD仍维持在1500元的高价，大家可以考虑一下1000元左右的水货。

热辣手机游戏快报

重金属世界			
厂商	岩浆数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 T720 V303 V500 E398 等		
优点	非常有创意的操作方式		
缺点	画面一般，背景单调		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		







厂商网站：http：//www.magma-land.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页->百宝箱->游戏百宝箱->动作冒险

非常有创意的国产游戏，玩家要操纵机器人罗比去突破重重关卡。游戏操作方式很独特，玩家先将罗比变为人形，投放炸弹，然后再缩成球形，炸弹爆炸的推力会将罗比弹飞。如何将罗比弹到指定位置是玩家需要仔细考虑的。游戏中吃到软盘可以存储，画面背景比较单调，不过 8 元的下载价格还算厚道。

末日逃亡			
厂商	空中猛犸	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 C650 E398／索尼爱立信K700c 等		
优点	可以同时操纵三位角色让人感到新鲜		
缺点	游戏机关设置比较单一		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		



厂商网站：http：//www.m-game.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页->百宝箱->游戏百宝箱->动作游戏

融合了众多解谜要素的动作游戏。公元2042年，为了打击高科技犯罪，国防部派遣三位特工进入黑帮内部窃取情报。游戏开头红黄蓝三色人物登场画面很有震撼力。游戏共有五个关卡，设置有电网、重力机等机关。游戏中的三位特工均身怀绝技，或擅长攻击，或擅长跳跃和防御，玩家要随机而变切换不同角色。

梦幻国度 我的宠物			
厂商	盛大数位红	类型	网络养成
适用手机	摩托罗拉 A760 E680 L6 L7 V3 V195／索尼爱立信 J300C K300C 等		
优点	宠物外形可爱，适合MM游玩		
缺点	饲养系统过于程序化		
综合评分	★★★★★★★★★☆		





厂商网站：http：//www.worldup.com

下载地址：http：//www.game-v.com/mland 按手机型号下载

盛大知名网络游戏的手机版，与之前推出的EZ Mini版一样，变身为养成类游戏。玩家要饲养一只只可爱的幻兽，直到它们长大。游戏中设置了突发事件，玩家能够通过问答获得奖励。战斗是提升宠物能力的关键，玩家要输入相应按键发动技能。而在野外模式中，玩家还可以同各地玩友一齐冒险。

传奇世界 练功狂人			
厂商	盛大数位红	类型	网游 RPG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V600 V3 V80 V635 E375 等		
优点	能和电脑版网游互传道具		
缺点	流程单一，容易让人厌倦		
综合评分	★★★★★★★★★☆		





厂商网站：http：//www.worldup.com

下载地址：http：//www.game-v.com/woool 按手机型号下载

继《传奇世界 横空出世》后又一款“《传奇》系列”手机游戏。本作增强了道具系统，玩家可以通过完成任务获取道具，另外打败怪兽后也有一定几率捡到道具。玩家能够将道具上传，并在电脑版中使用，同时玩家可使用的技能也有所增加。游戏画面不错，Q 版人物相貌清晰可辨，背景也很细腻。游戏目前还在免费测试阶段，大家去抢帐号吧。



由兵种看《大战略》与《大战争》的异同（二）

通过上辑对《大战争》和《大战略》之间相同兵种的性能分析，相信大家对两款游戏的兵种差异有了初步的认识。可能有一些玩家会提出疑问，为什么文章中出现的《大战略》兵种数据与自己看到的有些出入？在这里解释一下吧，《大战略》中的数据，笔者均以J国相应兵种的Lv1能力为基础来说明的，如果有变动会在文章中特别说明。

火箭炮

大战争	移动5、视野1、燃料50、弹数6、最远射程5
大战略	移动3、视野1、燃料40、弹数2、火力115、最远射程4

作为《大战争》中陆军射程最远的部队，火箭炮存在的意义重大，在雾战以及攻坚战中发挥了重要的作用己方打开敌方防线缺口立下汗马功劳。《大战略》里的火箭炮也是如此，不但是射程最远的陆地兵种，而且火炮的威力得到进一步强化，使之具有了范围攻击的效果，即攻击后不但能使攻击目标受到巨大伤害，还能够让它相邻六格的部队也遭受打击！这样一来，火箭炮的使用价值就得到了不少提升，战斗中两军主力在前方相持时，火箭炮的使用恰当与否就决定了双方最后的命运。往往一回合内只要有两三辆火箭炮能够给予主力部队敌人有效打击，局势就能立刻得到改变。但是火箭炮也不是没有任何弱点的，首先它受到了移动力的限制，不能很快开赴前线进行战斗，一旦遭受伏击便不能迅速离退，只能任由对手宰割；其次大家一定注意到了它的弹数，居然只有两发！如果没有补给车及时的补给，那么火箭炮在攻击两次后也只能当作别人的靶子。所以请记住，要随时派补给车跟随火箭炮，这样才能很好的发挥它的效果。

对空战车

大战争	移动6、视野2、燃料60、弹数9
大战略	移动4、视野2、燃料30、弹数4、火力105

对空导弹车

大战争	移动4、视野5、燃料50、弹数6、最远射程5
大战略	移动4、视野3、燃料48、弹数3、火力100、最远射程4

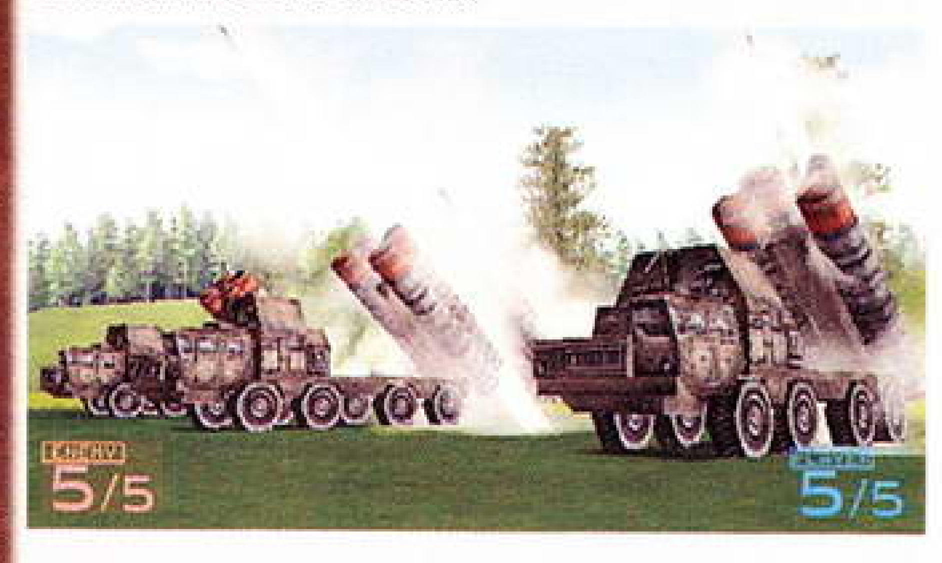
这里我们把专门对空的这两个兵种放到一起来说。对空战车的对空能力毋庸质疑，在“《大战争》系列”里最好用的对空陆地兵种就是它了，它价格低廉，机动性高，不仅对空火力优秀，对





士兵系部队的杀伤力也颇为惊人，有“士兵杀手”之称。在《大战略》里对空战车的能力也很优秀，依然是敌方空军部队的噩梦，但是相对说来价格却上去了不少，竟然达到了主力坦克的两倍！这样一来它的性价比就下去了，不能像《大战争》下对其进行量产来防止对方空军部队了，使用时要好好对己方资金进行计算才行。最后要提的是，对空战车在《大战争》中是履带移动，而在《大战略》却是轮胎，这使其实用性有所减弱。

与对空战车相比，对空导弹车的地位在《大战略》中有所提高，首先是它的价格与对空战车一样，没有了《大战争》中2：1的价格比；其次它的视野比对空战车要高，隐藏在森林里对敌人放冷枪会有不俗的效果，而且它的耐久度也要比对空战车高，在行军时不用过分担心它的燃料问题。总体来说，《大战略》使这两个兵种之间的能力更为平衡，在不同的情况下选用合适的兵种需要玩家来需要仔细考虑。





履带系

兵员输送车／士兵战斗车

大战争	无	
大战略	兵员输送车	移动 4、视野 1、燃料 48、弹数 4、火力 60、价格 320、搭载 1
	步兵战斗车	移动 4、视野 3、燃料 46、弹数 4、火力 60、价格 760、搭载 1

这两个兵种也是《大战略》所独有的，通过上面的数据比较我们可以看出兵员输送车和士兵战斗车的性能相差不大，机动性、耐久度、火力几乎一样，而且也都能搭载一个士兵单位。由于步兵战斗车的视野比兵员运输车多2，所以价格要贵不少。但是从战略意义上来说，步兵战斗车在有着兵员运输车能力的同时又充当了《大战



争》里面侦察车的作用，在雾战中能够起到很好的侦察效果，最重要的是利用它的搭载能力运输士兵到前线，既能监控敌人的一举一动又能抢得先手占领建筑，可谓一举两得；而且对空和对轮胎系的能力上，步兵战斗车的攻击效果比兵员运输车来得要好，所以在资金充足的情况下就生产步兵战斗车吧。



自走炮

大战争	移动 5、视野 1、燃料 50、弹数 9、最远射程 3
大战略	移动 3、视野 1、燃料 36、弹数 4、火力 98、最远射程 4

自走炮是《大战争》中常用的远程兵种，低廉的价格，良好的攻击力，如果有其他部队配合其堵路的话能够轻易击毁一支重坦克部队。在《大战略》里，由于火箭炮得到了一定的强化，使自走炮的实用性有了不少的减弱。首先是由于《大战略》里是六方向移动，使得堵路不再是一件容易的事情，而且自走炮攻击力在不算很强的基础上，敌人很容易就能攻破己方的第一道防线，比火箭炮少1格射程的自走炮也很容易就暴露在敌人面前遭到攻击。而且《大战略》里的基地一次可以不止生产一个单位，生产过后的下回合内不会暴露在外面遭到敌方攻击，使得《大战争》中常用的在基地旁边放置一个远程部队、敌人生产一个单位就灭一个的战术不复存在。只要己方部队一在敌人基地附近出现，下回合基本是会被刚生产出来的部队灭掉。由于自走炮的射程只有三格，在没有足够的己方部队的掩护下很难起到牵制敌方新生产出来部队的作用。所以在《大战略》中虽然自走炮的价格依然很低廉，但是实用性却比火箭炮小了很多。

文 皮卡秋 编 马修

口袋妖怪广播台 VOL.33

生活中的口袋妖怪（5）——食品相关篇

说起食品，由于口袋妖怪面向的消费群体大多是学生一族，因此相关的食品周边(如包装)也以零食为主。这也不奇怪，如果连主食一类的都做成口袋妖怪的形状，成本高又未必能受到欢迎。想想看，如果让你吃臭臭花果冻、煤炭龟馒头……那会是怎样一番滋味？

受到运输和保鲜方面的限制，口袋妖怪食品最多的种类要属糖果类了，各种类型的糖果在口袋妖怪中心都可以买到，当然我们所在学校的杂货店里也可能有各种PM形状的饼干、软糖或泡泡糖，但我们这里只讲经过授权的正版产品。

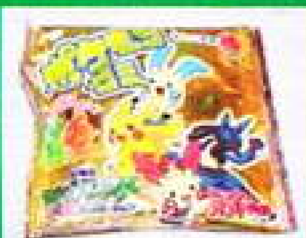
首先看看这款口袋妖怪精灵球棒棒糖。第一眼看到它的时候我不由得想起周星驰《功夫》里面的棒棒糖，外形蛮相似，只不过上面换成了精灵球的形状。它实际上是一个糖果盒，球里面装有小粒的柠檬糖，每次扳动推拉杆就会掉出一粒糖果来。该棒棒糖还赠送一张口袋妖怪立体图鉴卡，每张卡上有随机一只宝石版精灵及其名称的图案，从不同的角度上看精灵还有不同的动态效果。



最常买到的是这种长筒状的薄荷糖果盒，著名的万代公司就生产过很多这样的产品。每个糖果盒上都坐着一只PM，种类自然还是常见的那种可爱型的小精灵——皮卡丘、小火龙、梦幻等，神兽则比较少见。它们均作出双手拥抱的形态，好像在说“也给我一块糖吃吧！”。糖果盒本身也有不同的颜色，里面装的是排列整齐的药片形状的薄荷糖，含在口中有股爽爽的清新感觉，可以当作润喉片使用。



当然，口袋妖怪的糖果包种类也不少，如这种以口袋剧场《梦幻与波导的勇者》为主题的果胶软糖，卢卡里奥的身影给人一种气派的感觉。每包糖果重1.06盎司（30g），采用真空包装，放置时间久了也不容易坏，可以考虑带在身上做零食用，只不过它不像其他周边一样吃完了还可以作为玩具收藏罢了。

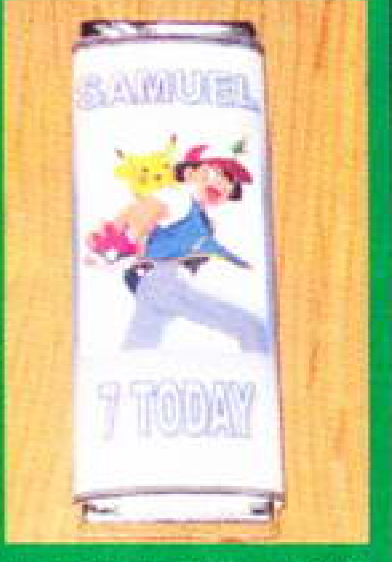


喜欢DIY的朋友则可以选择口袋妖怪糖果模具来自己动手做这种PM形状的糖果。像这款皮卡丘形的模具，制作的时候可以在凹处下方放一根细塑料管或竹签，上面浇上热融后的糖果原料或者巧克力，等自然冷冻后再用食用颜料给皮卡丘的眼睛、耳朵和脸颊上色，一只像模像样的皮卡丘棒棒糖就这样诞生了！





说到巧克力，相信很多朋友都钟情于这种食品，口袋妖怪的巧克力的“口袋情结”大多体现在外包装上，也就是说上面印有各种口袋妖怪精灵或者剧场人物的图案，图案和上面的文字还可以根据实际需要来挑选。这种包装一般不利于收集和保存，不过可以用作生日时赠送你的好友的礼物，如这种带有酒味夹心的牛奶巧克力，算是投其所好吧。当然在情人节时送给MM也是种不错的选择。



如果要制作口袋妖怪小蛋糕，也不用大费周折去做成各种PM的形状，而只需在蛋糕蒸好后放置在这种印有口袋妖怪图案的半透明纸杯里，或者是套上后放到微波炉里面烧烤，这样出来的成品也算是口袋妖怪的“限定版”了，而一盒60个的数量足够你用上很久，既实用又经济。



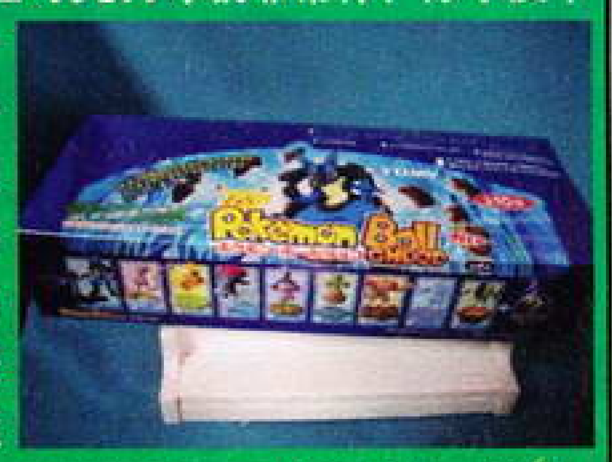
果冻也是特别受欢迎的零食之一，尤其受到小朋友的喜爱。宝石三主角的小型果冻，颜色与精灵身上的某种色彩一致，且不说其味道如何，光是用来欣赏，那也是值得购买的。不过小型果冻现在已被国际列为“杀手型”食品了，所以小孩食用的时候大人应该在场，以免意外事故发生。



当然如果技术较好，可以把蛋糕做成口袋妖怪的场景，如精灵格斗场、常磐森林等，在蛋糕上覆盖这些场景的形状也不会特别难，难的是上面的精灵，可以请专门的奶油技师来浇塑，或者直接放上一些PM的塑料模型，如此做出来的生日蛋糕一定会引人注目！



当然，也有例外的情况，这款10个装的剧场特别版口袋妖怪巧克力球就非常棒！除了皮卡丘、梦幻、三个“马桶神兽”外还包括卢卡里奥、小胡说树等4只官方公布的将在《口袋妖怪珍珠·钻石》版出现的新精灵！另外还有一只神秘的“？”精灵，没有在说明书上指明，等待着玩家去揭开这个秘密（根据笔者的经验，它很可能是贪吃的“刚比兽”）。在品尝外层球状巧克力外壳后，里面的精灵可以用来收藏，可谓是食玩两不误，真是超值！



猜猜看这个是什么东东？口袋妖怪调味器！它由两部分组成，下方是白色的容器，用来装酱油或者米醋等调味剂；上方则是精灵头部形状的盖子，既可以防止调味剂漏出，同时也是作为装饰物。此外，它还有一个特别的用途，当小孩子怕苦不愿意吃药的时候，可以将药剂装在容器里喂他。不过别怪我没提醒：平常不要将它放在幼小孩子可以拿到的地方，否则如果被当作“水枪”来玩，那后果可就……



最后说说生日蛋糕，作为口袋食品周边，体积庞大的蛋糕还是非常有“说服力”的。当然PM形状的蛋糕在制作工艺上有一定的难度，怕麻烦的朋友可以使用这种现成的蛋糕贴纸，你只需要在蛋糕制作完成后覆盖PM上印有各种精灵图案的圆形贴纸就行，有多种图案可供选择，然后就可以送给你喜爱的朋友了。





有竞争就是好。记得以往这个时候掌机市场都淡得像快餐店送的例汤一般，今年却热热闹闹。不知这么多大作里有多少让各位玩家心仪的。OK，那就让我们在我们自己的“掌门人SP”里，一起讨论游戏、讨论游戏生活和其他。

上联：破晓之时，勇者奔赴沙场。挥刀屠龙，赤血纷飞一片红。
下联：闲暇一刻，玩家游走四处。捕鱼捉虫，烤肉料理香味浓。
横批：猎人生活

北京 神堂海马

掌机之武功绝学集

1.大力金刚拍：此招为内力至高之人所用，威力无比，杀人于一瞬之间。不知有多少人倒在了手中的NDS下。

2.夺命飞轮：PSP读盘时UMD盘通过旋转产生高温，此时开仓，UMD盘将以超高速飞向别人的颈部……

3.神光：遇到危险时，拿出GBA SP，朝敌人眼前一晃，其双眼立瞎，蹂躏之……

4.剪刀断指台（NDS、SP）通用：所谓十指连心，用手中的掌机朝其手指夹去，不死也得休克了。

5.DS旋风：左手持NDS，右手拿触控笔，光看阵势就知其威力无比，可边拍边插，亦可一个当盾，一个当剑，可谓攻守兼备。

浙江 俞舟

海文：俞玩友对各大掌机潜在能力的发掘显然已经到了一个新的高度，可以考虑开道场了……

铭风：我们一向都是反对血腥暴力的哦。

马修：可怜的掌机，又被当作凶器了。

吾昨日作一奇梦：早上起床，忽觉肚饿，遂使面包机。塞入两片面包，几十秒后，叮的一声，飞出两片面包，不，确切的说是两张NDS卡，正呼之欲出，闹钟响起……

深圳 袁国豪

马修：替袁玩友惋惜一下，为什么闹钟总是在梦中最美好的时刻响起呢？





春节刚刚买了一台NDS，春节后，NDS的改良版NDSL就要发售，早知如此，当时就不会着急买NDS了。还好爸爸给了我几百块，让我去贴换去。可恶的任天堂，亏我还这么支持它……

赵安然

海文：刚才还说到绝大多数玩家都对NDSL赞不绝口，不过相信不少刚刚用节衣缩食省下来的钱买下NDS的玩家听到NDSL的消息后也会发出和赵玩友一样的"怨念"吧。只是不知这其中有多少人的老爸能够在这时候挺身而出了……

铭风：老爸和任天堂，果然还是老爸更加厚道。

NDSL的身材比原来的NDS瘦了一大圈，功能方面更加完美，NDSL已经完美透了！不过我总觉得没有GBA功能的NDSL才过瘾呢，那样"身材"相信会再瘦一圈，和文曲星有得一比了！

广东 张景赟

海文：NDSL在屏幕和外形上的进化无疑是相当成功的，读者的来信中只要提到NDSL几乎都是清一色的交口称赞。当然世界上是不存在完美的掌机的，GBA卡带在插入卡槽后会突出1厘米就是一个美中不足之处。

马修：从GBA—GBA SP—GBM来看，任天堂将来说不定真会出个去掉GBA插槽的"NDSM"，不过即使出也应该是NDS的最后阶段了，就和GBM一样。

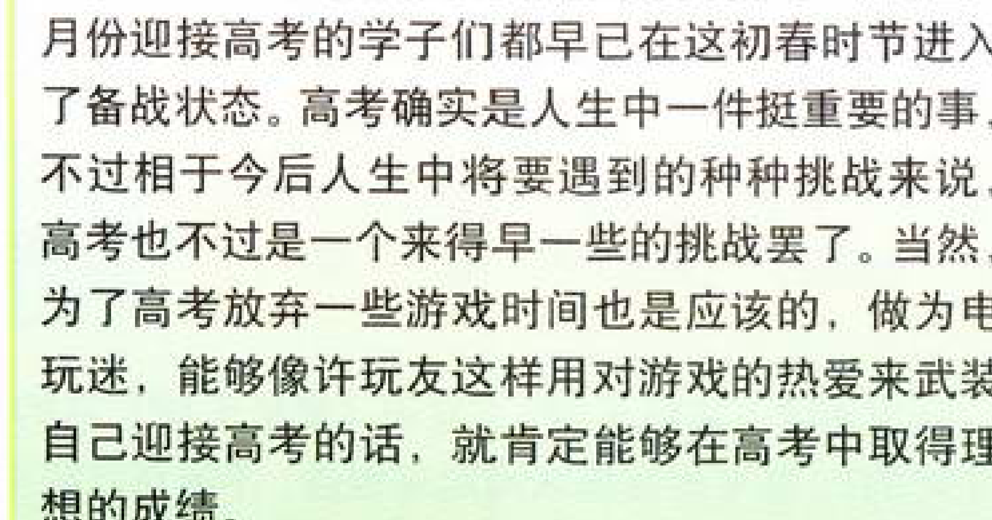
为了买第32辑的《掌机王SP》我十天内在家与报刊亭这两点一线之间狂奔了20多趟。因为家附近的报刊亭都没卖《掌机王SP》，所以每次都得跑到很远处去买。初步估计，大约来回路程为2.5千米，最后还是换了一家报刊厅才买到。不过我发现最近我的耐力提升了不少，原本跑完四圈250米的跑道就气喘吁吁的我现在也已经不会累成那种样子了，这也还得多谢《掌机王SP》啊！

厦门 郭富城

LIKY：这位读者的名字……

海文：呵呵，游戏好玩，不过各位玩友也不要因为玩游戏着迷而忽视了锻炼身体的重要性哦。

铭风：为了买《掌机王SP》把体力都练出来了，意外收获啊……



不知各位考生将自己的机体"全改造"了没？还没改的话不要紧，还有三个月，一定要以最强形态应战！现在并不是沉默的时刻，是我们疯狂的时刻。不要顾及仪态，尽情地"秒杀"吧。有SEED的爆SEED，有V-MAX就启动V-MAX，再发动明镜止水……我为大家加个"应援"、"祝福"、"感应"、"激励"又有何妨。总之一定要全力以赴，打出最强一击，用最强的力量在6月7日"参战"，在6月9日取得最终的和平与胜利。

许耕

海文：从读者们的来信中发现不少即将在6月份迎接高考的学子们都早已在这初春时节进入了备战状态。高考确实是人生中一件挺重要的事，不过相于今后人生中将要遇到的种种挑战来说，高考也不过是一个来得早一些的挑战罢了。当然，为了高考放弃一些游戏时间也是应该的，做为电玩迷，能够像许玩友这样用对游戏的热爱来武装自己迎接高考的话，就肯定能够在高考中取得理想的成绩。

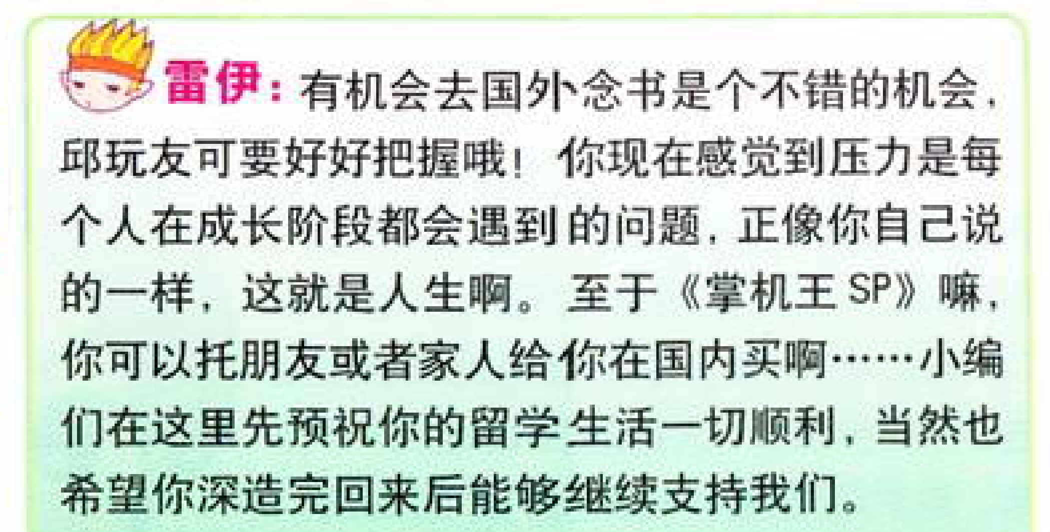
马修：加油，小编也给所有即将高考中考的读者们加"应援"、"祝福"、"感应"、"激励"。

各位小编，展信好！首先祝《掌机王SP》在新的一年里越办越好！过完一个平淡的春节后真的感觉光阴似箭啊。有着一张娃娃脸的我居然已经20岁了，不过让人庆幸的是偶人较矮，有些地方的大哥大姐还能叫我一声“小朋友”。（寒……）这些日子太紧张了，高三最后的100多天真是恐怖啊。今年9月我就要去加拿大念书了，这突然的决定未免让人有些措手不及，不知以后是否还能买到《掌机王SP》了，要知道《掌机王SP》是我惟一买齐的！况且这种无机无网无DVD的日子里也只能看《掌机王SP》了。

现在这种情况让人感觉心情沉重，感觉肩上责任更重了，或许这就是life吧。有时候总有生活太累的感觉，老百姓真是不容易啊……

好，不说了。最后祝《掌机王SP》越来越多多多多多……（回音）

苏州 邱一栋



雷伊：有机会去国外念书是个不错的机会，邱玩友可要好好把握哦！你现在感觉到压力是每个人在成长阶段都会遇到的问题，正像你自己说的一样，这就是人生啊。至于《掌机王SP》嘛，你可以托朋友或者家人给你在国内买啊……小编们在这里先预祝你的留学生活一切顺利，当然也希望你深造完回来后能够继续支持我们。

我有一位阿姨，名叫罗莉。此人极为不细心，上楼梯时摔跤是每月一次（大概是因为她的体形比河马好不了多少的关系）。上个月还发生了件更荒唐的事，她的钱包在骑自行车的时候被偷了！对她我实在是无话可说了。

重庆 黄宏蓝

海文：骑自行车时也能被摸走钱包，让人不服不行啊。难道罗阿姨也和流川枫一样有一边骑自行车一边打瞌睡的习惯？

马修：这封信虽说和游戏生活无甚关系，但这个事件本身倒是蛮有趣的。且不说骑自行车时钱包被偷。就是这位阿姨的名字也够让广大动漫FANS“为之一震”了。

我是一名狂热的掌机爱好者，尤其是针对“掌机”。有一次在电视广告里看到肯德基（KFC）的吃“儿童套餐”就能获得“掌机电游”的广告。于是我就跑去KFC狂点了4份“儿童套餐”（旁边的人惊讶地看着我），然后我飞奔出KFC（因为怕丢脸，偶都16岁了），结果，居然忘记了要“掌机电游”，所以偶又厚着脸皮飞奔回去，要了4个不同的“电游”（在兑换过程中，服务员MM还讽刺地说：“这是比较幼稚的游戏哦！”），但偶还是不服气。结果回家一玩……好无聊，真幼稚！惟一的问题就是，我刚吃完饭，这4份套餐怎么解决啊！

陕西 南庆亚

软饼干：送的游戏都是《俄罗斯方块》类型的吧？以后碰到这种情况可以领着弟弟妹妹去买啊，人家说不定还夸你是个好哥哥呢。

通过阅读《掌机王SP》，发现《掌机王SP》书的味道很不错（不是用来吃的），是书的油墨味闻起来很香。不像我以前买的那些体育杂志，油墨味很难闻，呛得人没法阅读，惟独只有《掌机王SP》的气味我比较喜欢，也许这也是受欢迎的原因吧！

北京 马翊轩

软饼干：呵呵，我们当然要首先要保证广大读者的身体健康啊。

元宵节的晚上，我从朋友家借了PSP后，登上回家的电车。为了省电，我并没有在车上玩PSP，而是拿着我那略微寒酸的GBA SP在玩《黄金太阳》。这时有一对情侣上车并坐在我后面，刚上车那姐姐就偷偷问他男友我手中为何物，她男友答曰："Game Boy"，并且还加了一句："小孩子玩的东西"。我听了以后真想回身给他一记重拳，这时又听他说了一句："还是PSP好……"，于是我便从包里拿出了PSP，并有意秀了一下《山脊赛车》，当我一局玩完，那大姐姐已经坐到我边上了，还问这问那的。到我下车之前，那位一开始说我坏话的大哥哥被大姐姐一路软磨硬泡，目的就是让他给她买PSP。我心中好不得意，计划成功，那位大哥哥肯定要破费一笔啦。同时也希望那位大哥哥掏钱买PSP的时手不要颤抖的太厉害呀！

杭州 莫汉骅

软饼干：看完这个故事基本没想法了，相信那位大哥哥哭都没眼泪了。(^−^)

马修：哈，庆祝掌机玩家阵营又增加了两个人。

我是一个在校的学生，每当在食堂吃饭的时候总能听到一些人在议论某某网游怎样练级或者打怪，从没听到有人谈论掌机。别的学校还有听说某某人有PSP等掌机的传说，虽说不一定是真的，可我们这里连个传说都没有，某日见食堂内有一个人做玩掌机状，以为遇一知音，满怀欣喜走近一看，此人在查文曲星，当即绝倒……

上海 谢寅

软饼干：知音难求确实挺郁闷的，特别是在学校里，我能深切感受到谢玩友当时的心情……就当文曲星也算是一部"掌机"吧。

霉运来了，想挡都挡不住。先是自行车被偷，然后是发现一张一百元假币，最后是NDS被班主任KO了，啊！我的《任天狗》只玩了十秒就……

江苏 金磊

胧月：这就好比某人上班迟到被扣了工资，晚上去楼下花2块5买了一罐水果酒却错以为店员少收了钱而沾沾自喜，后来被告知本该就是这价钱，最后回到楼上又发现因忘拿竹签而无法对鱼丸下口一样。总结起来四个字就是"运交华盖"，亦或解释为"人品问题"……（读者：说得这么生动，其实就是你自己吧！胧月：−v−b）

当写完这封信，我便深情地看着它。无论是哪位小编看到我的信，都希望您是带给我NDSL的上帝吧！当小编看到后，希望同情无机的我内心的悲哀吧！希望小编您，能在这春季送给我一份饱含温暖的NDSL！至此再说一句：NDSL！你是我的心，你是我的肝儿，你是我生命的四分之三儿！

江苏 某读者

胧月：写得多么感人啊！来人，把我桌上的NDSL打包给这位读者大人寄去！（被某编踢飞：没有NDSL的人少说胡话！那是单位的公有财产。）



短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

请问如何参加《SP》的抽奖活动？（比较火星的问题吧……想当初买的还是《掌机王》。）麻烦啦。祝贵刊越来越火！

135XXXX9041

这个啊，参看你看到这个短信参与方式那辑《掌机王SP》的抽奖广告页吧。（这位玩家应该是看的《掌机王SP》35辑吧？那就参看封二吧。）

PSP有没有汉化版的游戏啊？

137XXXX0766

当然有，关注我们的汉化讯息台哦。

别一直叫《掌机王SP》，应该一辑SP一辑DS轮换制嘛。

13840060304

《掌机王SP》的“SP”的含义并不是“PSP”呀。

天津NDSL多少钱？《苍月》有中文的吗？有的话够一套多少钱？希望百忙中回复一下，感谢！虽然有一直买书，但抽奖怎么参加？

139XXXX4442

来自《掌机市场扫描》的价格信息，天津的NDSL约是1900。《苍月》有中文版，有卖的话大约一百多元。抽奖也是参看本辑的抽奖广告。

众小编你们好，偶好惨啊！偶的PSP摔坏了，偶的DS也远在异乡，偶怎么办啊？

139XXXX3596

重新攒钱吧，觉得攒钱的过程太枯燥的话，可以看书消遣，比如《掌机王SP》……

2.0的PSP能用记忆棒玩游戏吗？

137XXXX6797

不能，但降回1.5就可以了。

小编们好！请问一下，如果我邮购第27辑的《掌机王SP》，把刊花寄来，可以进行抽奖吗？

136XXXX1240

唉，过期了……

你好！我现在有1200人民币，不知买iDS还是NDSL？烧录卡，我想买M3，给点意见好吗？

135XXXX2703

1200元买NDSL目前还买不下来。至于M3，推荐新近推出的的M3-SD Perfect。

我的PSP是2.5版的。是不是代表只能玩盘，可是盘很贵的，我是一个学生很难消费。我还希望知道杭州有没有地方是可以换盘的。

135XXXX1840

2.5版确实只能用UMD玩游戏。至于杭州哪家店有换盘服务，小编也不是很清楚，多走走多问问吧。

哭。人家可是很期待《光明之魂》在NDS上出现的。可是怎么连点消息都没有呐。有的话麻烦小编们尽快播报哈！ \(`.`)/

134XXXX5841

放心，不管什么大作，有消息的话小编就会在当辑给大家做报道。

NDSL行货什么时候推出？价格比水货便宜吗？我想支持行货。

133XXXX4247

目前还没有包括价格在内的进一步的消息。先观望吧。

最近有件事很让我头疼，我很要好的游戏玩伴突然说他喜欢上了某个女生。为了她，他愿意抛弃一切，就连他最心爱的无价之宝——小神游SP都没心思碰了。有一天，他竟然对我说，如果我帮他追那个女生，他愿意把他的小神游SP送给我。我听了不知该高兴还是悲哀。因为，如果能白白得到一台小神游SP当然是好事，但是这样的话，我就会失去一位游戏玩伴，一位在游戏中的好对手啊。我应该怎么办？

浙江 沈磊鑫



铭风：谁告诉你这样你就失去一位游戏玩伴了。不过我想在泡MM方面你也帮不上他什么，况且他把对游戏的热情转移了的话你着急也是没用的。等他热情过去了，继续把他拉回游戏世界吧。

马修：爱情和游戏并不矛盾嘛。乐观点，说不定日后你又多了一个玩游戏的MM朋友呢。

小编好，在我的带动下，班上很多同学知道掌机和《掌机王 SP》的可爱了，但是他们有时问的问题还是很让我受不了。比如有人问我烧录要用打火机烧还是放火上烧；刷 NDS 是不是就是给 NDS 刷上别的颜色……真受不了他们啊。

南京 张伟



马修：其实呢，烧，要用小火慢慢烧；刷机呢？并不是刷什么样的颜色，而在于刷什么口味的果酱——玩笑啦，大家都是从不明白到明白的，耐心点嘛，说不定以后他们就是和你一起奋战游戏的玩友呢。

《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第 5 辑、《掌机王 SP》第 9 辑、《掌机王 SP》第 10 辑（少量存货）、《掌机王 SP》第 12～18 辑（第 18 辑少量存货）、《掌机王 SP》第 20 辑、《掌机王 SP》第 22～28 辑、《掌机王 SP》第 30～31 辑、《掌机王 SP》第 34 辑，每辑定价均为 12 元。《掌机王 SP》第 35 辑、《掌机王 SP》第 36 辑，每辑定价均为 8.8 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或 Email 联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及 Email 地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+ 你想说的话”，移动用户发送到 8002605，联通用户发送到 9002605。

论坛：登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转 PSP、玩转 NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用 Email 和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以 Email 形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及 Email 投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

栏目主持 胧月



近期论坛中开设了不少关于盛大EZ MINI的讨论帖（包括马修的置顶帖，大家可积极参与讨论），从刚开始的一致打压到后来有条理的分析，坛友们发帖的内容渐渐理性化。虽然EZ MINI的定位不太符合TV游戏以及掌机游戏FANS的胃口，不过想来也不是那么一无是处，让我们继续关注它的前景吧。

讨论 十年后的掌机大家谈！

十年后NDS，PSP肯定都被淘汰了。那时侯又会有什么样的掌机呢，会有什么样的功能呢？大家不妨猜想一下。我想的是能只有自己能看见，别人看不见的掌机，这样就能上课随心所欲地玩了。最好是金刚石做的，砸也砸不烂。外带瞳孔、指纹、密码识别系统，还要有紧急自爆系统，看那些小偷还敢偷！主机价格大概300元，每盘正版游戏只要10元就行了。不知大家还有什么想法？

yb1989062



十年后大脑内植入芯片，用思想操作就OK，小偷绝对偷不了。

黑衣蒙面人

照LZ这么说，小偷也在发展，他们的偷盗技术也随着岁月不断提高……

KYO

十年之后，我可能还在玩NDS。现在还有人玩黑白GB呢！我公司一师奶每晚要玩一会才能睡。(−_−b) 正准备升级为GBC的说。

GAGA

DIY！黄金太阳四格图之——无头骑士VS罗宾（黄金太阳吧）



yourdoom

牢骚馆 将自己的不爽说出来！

我神经病了啊！NDS成了iDS，后悔啊！

前天看我们一个游戏店里有iDS，我就问了问价钱，结果1200还送2张正版卡。狂喜，遂用自己的NDS添钱换iDS以求正版卡2盘。翌日，机器到手，卡确实是GBA的正版……说是正版只有《瓦里奥制造》，是神游的正版。那个《瓦里奥》估计不是，不过也有神游的标志姑且定性为正版吧。

一看这样就有不想要了，可是JS是我朋友又不好意思驳他面子，结果拿走了。伤心了我的150块钱和我的NDS，后来发现我的iDS不能读盗版GBA卡！我哭死啊，认定自己真是250了。现在IDS给了姐姐她到是玩得不亦乐乎，可怜我的烧录卡！

昨天新买的PSP的START键不大正常

买的时候检查过，没有坏点，也不象二手。后来才发现START键和下排几个键感觉不一样，按上不知到底按没按，不知道这影不影响什么。上火呀！

SSStylish

邪道偏方

《动物之森》的重大发现

昨晚发现流星。(不知有何用，还是我RP好。)今天不知不觉发现UFO飘过，可惜身上没有弹弓，真是欲哭无泪啊。

永恒的拉克丝



看到流星的时候，手里不要拿任何东西，按一下A键就能许愿了，隔天可能会收到礼物。 totti_10



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 盛大的首批游戏已经公开，欢迎大家来继续讨论EZ MINI及其游戏。

EZ MINI的游戏虽然有单机模式，但是单机模式对那些MMO玩家而言估计很快就会玩腻，而上线的话，难道盛大不知道有大约6成的MMO玩家是在网吧玩MMO游戏的，家里不一定有ASDL，或者是PC？更不要谈什么家里有WI-FI或者蓝牙了。除非学任天堂去KFC等快餐店去开热点。

bobxu

从图片来看前景光明。

千寻

那两个游戏还是单机类，在国内顶多一些PC玩家会试一下吧，对于我们TV GAME的玩家是没有什么吸引力的，在国外更没有什么前途。

xgyocg

还是需要有更多能发挥起机能的游戏和第三方软件的支持，如今只有功能强大的掌上数码才能开创自己的一片天空。

bruticus

没意思！

fseric1985

那两个游戏是MMO类还是单机类？

love776all

大力支持！1000以内买进！1000以上精神鼓励！

法西斯

盛大除了要做好软件外，还要考虑如何在国内建立一个好的上网条件，不然单靠单机而不是MMO的话，EZ MINI走不了多远。

暗夜の君

没意思，怎么和PSP比啊！

tctc

只要它的游戏对应网络的话，还是会有许多玩家去选择它的。

KYO

盛大的网游本来质量就不够好，移植到EZ MINI后还要进一步缩水。掌机网游前途还是渺茫啊……

Neo · Zero

又是骗钱的小玩意！不过EZ有这份心为大家，就算了！

破灭的轮回曲

全是网络游戏？那偶宁愿用电脑玩。

zhuzhi9

SP还是不要登EZ MINI的信息比较好，太占页数了，而且连GBA都比不上。

樱花枫少

游戏不错，但不喜欢。主机不错，但我没钱。网络来互动，前景很好。连接老断线，却是问题。

Zero013

《传奇》在PC网游里是出了名的画面烂。做到EZ MINI上也一样，不会指望能让玩《传奇》的都来买EZ MINI吧？

断腿蜘蛛

这是一个新时代的开创！就像NDS一样！做出你所想不到的！不过VB也是一个开创，却惨得让人想不到。老实说，我认为走VB的路的可能性较大。

黑衣蒙面人

如果仅只是把PC游戏放到TV上玩，那我只能说是鸡肋咯。

风过耳

对网游没兴趣。

生化FANS

那个梦幻国度明显就是抄《塞尔达》嘛，吹得那么强的机能，玩的怎么都是些GBA级的游戏啊？就一个人走自己的路吧。就算前面没有光，我也能感觉到风带来的自由。

gbayl

EZ MINI最大的问题是，网络，既然都是掌机了还是要到固定的热点去联网的话，那和去网吧有什么区别？

fugsk2178

我只能在玩到游戏后进行评论。

wangyuesong

看画面不错，但《梦幻国度》看起来是浪费机能，跟GBA差不多

txgch

游涡鸣人：我的忍道就是，有话直说！

越前の龙马：那我就直说了，如果现在还用掌机玩《传奇》，那就和用PS3玩黑白的《俄罗斯方块》没两样。

越前の龙马

EZ MINI既然说是定位在多媒体娱乐终端，热点的普及是否能在全国范围内开展呢？不过EZ MINI的游戏画面好像不怎么样啊，角色的设定也是。而且，EZ MINI大多都是网络游戏吧，但盛大的网游本来质量就一般般，将PC上的游戏移植到掌机上，内容能保留多少呢？最后，还是疑惑EZ MINI能不能被国内玩家所接受。

felix37837

本辑热点话题

本辑热点话题

传说中的“微软掌机”Origami（实际是便携PC）已现真身。而《圣何塞水银报》又报道了微软将正式介入掌机市场的消息，各位掌机玩家，请就此发表您的见解和评论吧。

参与方式

短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在3月20日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语

马修

◆经过一系列大战，本人的《战国无双2》终于在买来《真·三国无双 二度进化》的那天中午圆满了，嗯，是基本圆满，毕竟很多人物还没练满呢。

◆为了《真·三国无双 二度进化》，我的PSP也终于被升到了2.6。

◆某天打《真·三国无双 二度进化》，用赵云和真田幸村合殴《水浒传》中的双鞭呼延灼——太龌龊了，光荣的KUSO本领已经远远超过相声里的“关公战秦琼”了。

◆自己总劝自己：“过去的就让他都过去吧，小子，不要再为过去的事情折磨现在的自己了。”自己又总告诫自己：“面对现实吧，老家伙，岁月很无情的。”

◆做完这辑《掌机王SP》就约好友去爬山，希望上天赏脸，给个晴朗的好天气。(^—^)

软饼干

★NDS版的《银河战士 猎人》的素质比想像中的要好，不过也玩得挺郁闷的，迷宫里没有任何提示，感觉搜索水晶石纯粹是靠满世界瞎转悠。上WI-FI与别人联机对战，每次都是最后一名的说……另外PSP版《达斯特》的素质挺高，让我有一种一玩就放不下的感觉。

★上个礼拜，我宝贵的QQ居然被人偷了，偷我QQ的人还居然大言不惭的的对我说：“你这个QQ等级都两个太阳了，而且没密码保护，我不偷你我偷谁的。”我晕，好在后来紫枫的女友出手相助，QQ终于在被偷两天后回到了我手中，不过上面的好友和N个群都已经消失了……再次友情提醒一下各位读者，QQ一定要设密码保护啊！

★制作本辑《掌机王SP》的时间比较忙，基本没和家人与好友们联系，真是不应该啊。

LIKY

◆家附近的大水库上有一大片坡地绿草地，休息日有不少人来这里游玩，现在更是有不少人来放风筝，看着形状各异、五颜六色的风筝放飞在蓝天真的非常有趣，我发现一个更有趣的现象，放风筝的人群中有不少老年人，而他们的装备都很专业，拿着大大的线盘，一放一收，放的风筝也是又高又远，有的还怡然自得地坐在小板凳上放，比起那些拿着牵着风筝满场飞跑累得满头大汗还放不上去的年轻人来说，姜还是老的辣啊……回想起过世的爷爷，也是喜欢放风筝的，印象最深刻是当年他做过一个七个圈的七星风筝，放得非常高的。

◆《怪物猎人P》目前进度：为了升HR2，在KAI上到处找人帮忙打“四本”，经历三次中途掉线，然后悲惨地被角龙顶死后，最后终于在几个香港玩友的帮助下顺利过掉，升级的那一刻真是激动万分。

海文

※近一段时间来最红的游戏莫过于PS2的《最终幻想XII》了，不过自己最喜欢的游戏还是《皇牌空战0》，4月份还有自己超期待的《罪恶工具XX SLASH》……突然间觉得生活还真是幸福。

※最近一段时间总是阴晴不定，不过热起来的那几天也确实是在表明：炎热的天气即将到来。

※NDSL的市面价格仍然远高于其正常售价，究竟这玩意要什么时候才能回落到正常水平呢？慢慢等吧。



胧月

★上周末与紫枫、紫嫂在东门腐败，三人吃一碗相扑拉面尚有剩余，算是感性地体会了一下相扑是怎样炼成的。食毕，去宠物店继续寻找那只双眼皮大眼睛的萨摩耶犬，竟已被买走；到玩具店准备购买上上周末看见的NAO手办，又被告知售罄；最后挣扎着向游戏店的店员小姐询问自己预定的游戏到货与否，对方竟忘记了有预定这回事……

★由于本人不喜将饭菜混吃，所以每次到餐馆总关照服务员务必要将饭菜分开，不过偶尔却还是有弄错的时候。最离谱的一次，要算服务员将三名同事的饭菜分开了，唯独我的那份没有分，弄得一桌四人哭笑不得。

雷伊

■据闻在《逆转裁判4》推出之前，NDS上还将会有一款系列前几作的总结性作品登场，期待！

■最近常会感到力不从心，很多事情你想把它做得尽善尽美，但自己的能力和一些外部环境的限制却常常使你不得不放弃原本的一些设想，从而让实际出来的东西和心中的预想产生很大的落差，很遗憾。

■以前一直对幸田来未去年在日本的突然走红表示不解，看了她十二周连发单曲的MTV后，顿悟。

■人情味，这个东西在现代人身上还有吗？



紫枫

◎老妹婚礼顺利结束，总算安全无恙地回来了，唉，活着真好啊……

◎阿P的小子已经有两个礼拜大了，长得是越来越萌，可惜也越来越不给面子，连想抱一下都会被其"野蛮"地推开。那天不慎将之摔落在地，哀号良久，第二天又健健康康如没事一般地喝奶，大滴冷汗滴下之余不禁感叹："不愧是阿P的孩子，就是结实！"

◎昨天是另一朋友举行婚礼的大日子，很遗憾不能前往，只有在这里给他及他老婆道贺，祝"小肥羊"与老婆新婚快乐、万事如意、早生贵子！



▲这个小东西叫"福福"，已经两个礼拜大了，跟P少爷简直就是一个模子里刻出来的。

铭风

◆《最终幻想XII》果然没有让人失望，光画面就让人欣喜不已，不过剧情……男主角太没存在感了，当然，游戏玩起来还是十分不错的。看网上许多人都说这是单机的网游，看来我的"所有网游都不好玩"的理念是种误解啊。

◆做任何事情过了度就不好了。我最近颇有感悟的是高乐高，味道不错，口感也好。不过吃多了就……算了，就让它在保质期到的那天随风而去吧。

◆《英雄传说6SC》的剧情果然一如既往地强，太强了！

Welcome



交流空间

办公室流行一种叫"卷卷心"的白巧克力蛋糕，配料表字数之多彻底超越我小学时的日记。每到工作繁忙时，中午懒得下楼就对着电脑以此填胃，一直吃到目前看到"卷卷心"就反胃的地步。无论什么，吃多了总会腻，而朋友应该跟酒一样，越陈越香吧。

姓名：蔡舒圆　昵称：小丸子
性别：女　年龄：12

拥有掌机：GB、GBC
喜欢的游戏：《古墓丽影》、《魔法精灵》、《口袋怪兽》、《超级马里奥》
地址：福建省泉州市华侨大学东区3#603
邮编：362401
想说的话：想交流就交流，不管是男是女，朋友最重要。希望小编能帮我，我真的真的非常想中游戏机，请成全我吧！

姓名：曹旭　昵称：Magic袋鼠
性别：男　年龄：18

拥有掌机：无（看着攻略过干瘾）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》以及所有三国类游戏
地址：北京市石景山区老古城大楼14栋7号
邮箱：mylucky@sina.com
QQ：57027924
想说的话：大学生活不能没有掌机啊！

姓名：古松　昵称：天使之翼
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《牧场物语》、《WE》
地址：天津市南开区广开四马路凯兴公寓北区5号楼3门501室
邮编：300102　QQ：101485732
想说的话：天下玩友是一家，有空给我写信啊，回信率65535%。

姓名：霍毅贤　昵称：洛宾
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《FIFA》、《牧场物语》、《洛克人EXE》、《龙珠》
地址：广东省广州市广州大道南洲花园A2甲902
邮编：510290
想说的话：只要中NDS就好了。

姓名：赵荣坚　昵称：DD
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省江门市新会区骑虎西4巷9号507
邮编：529100　QQ：412248330
想说的话：希望《掌机王SP》讲多一些有关GBA的游戏，希望认识更多的朋友，男或女都好。

姓名：张俊斌　昵称：红世之王－钢
性别：男　年龄：14

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《火纹》、《洛克人EXE》、《恶魔城》、《黄金太阳》、《铸剑物语》
地址：广州市海珠区前进路基立基13号
邮编：510220　Email：high_001@163.com
QQ：448114373
想说的话：唉，太闷了。每次想打机都要开电脑，我何时才能摆脱这种生活啊……

姓名：何云　昵称：子龙
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《传说》、《黄金太阳》、《叛星 战术指令》
地址：广东省韶关市北江中学高一（1）班
邮编：512026　QQ：348967252
想说的话：游戏是另一种人生！

姓名：梁振亮　昵称：思念
性别：男　年龄：13

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：所有
地址：广州市环市中路286号904房
QQ：405376772
想说的话：Liky，我的英文名也是Liky。

姓名：窦致远　昵称：撒旦的艺术
性别：男　年龄：19

拥有掌机：啥都没有，《掌机王SP》一大堆！
喜欢的游戏：《恶魔城》、《生化危机 死寂》、《任天狗》
地址：江苏省徐州市徐州高级中学高三（12）班
邮编：221000　QQ：61606807
想说的话：看到《掌机王SP》升级，我感动；看到编仔们更加敬业，我感动；看到整整一年没中奖，我感冻啊！

姓名：钱文刚　昵称：自由
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《高达SD》、《头文字D》、《真·三国无双》
地址：江苏省江阴市澄江镇通运村钱家村7号
邮编：214433　手机：13961653961
想说的话：愿《掌机王SP》越办越好，各小编事事顺心。天下《头文字D》FANS愿与我一较高下者，随时候教！

姓名：钱俊　昵称：M无月
性别：男　年龄：16

拥有掌机：穷人的孩子无掌机
喜欢的游戏：《恶魔城》、《塞尔达》、《SD高达》、《机战J》
地址：江苏省无锡市沁园新村146号－1民办辅仁中学初三（7）班　邮编：214023
想说的话：希望结交各地喜爱游戏和高达的玩友，如果在无锡就更好了。

姓名：卢栖　昵称：土边儿
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：任天堂的所有游戏
地址：云南省建水县第一中学高64（十三）班
邮编：654300　Email：hsyz53@163.com
电话：0873－3181076
想说的话：前线狙击太棒了！

姓名：龚波来　昵称：乱中敝
性别：男　年龄：20

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《失落的魔法》
地址：浙江省宁波市鄞州区职教中心04数控（1）班
邮编：315137　QQ：357044098
想说的话：我不想得奖，只想认识真诚的你！（来信必回）

姓名：赵阳
性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDS、iDS
喜欢的游戏：《马里奥赛车DS》、《山脊赛车》、《塞尔达》、《马里奥&路易RPG》、《牧场物语》、《恶魔城》
地址：河北省石家庄市第二十四中学高一（7）班
邮编：050051　QQ：512100908
想说的话：一手抓学习，一手抓游戏，两手都要抓，两手都要硬。

姓名：彭佩曦　昵称：Leon
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人ZERO》、《恶魔城》、《合金弹头》
地址：重庆市沙坪坝区双碑嘉陵厂堆金村286－35号
邮编：400032
QQ：417700845
想说的话：喜欢ACT的就和我联系吧！

姓名：刘华乾　昵称：掌机迷
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《FF》、《黄金太阳》
地址：河南省濮阳市中原路中国银行家家属院内2号楼三单元1楼东户
邮编：457001
Email：lhq200503@sina.com
电话：0393－4462081
想说的话：1.一定要给我回信哦，我等着；2.一定要让我中台NDSL哦，我想疯了。

姓名：陈逸涛　昵称：病毒
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《火影》、《口袋妖怪》、《牧场》
地址：广东省汕头市榕江路环碧花园3幢1504
邮编：515041
QQ：492962558
手机：13682954361
想说的话：我特别喜欢《口袋妖怪》，希望大家能和我联系，建议用手机短信，比较快。

NDS·PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

《掌机王SP》34辑上的《游戏王 决斗怪兽专家版2006》的攻略有误。就是最后一个对战决斗者的出现条件，应该是95%，上面写的是90%。

某读者

询问作者后得知的确写错了。最后一个决斗者模仿幻想师的出现条件应该是挑战模式总完成度95%以上，现在在这里更正一下。

《危机之源 最终幻想Ⅶ》公布也有一段时间了，怎么一点消息都没有？联想到PSP的现状，会不会中途夭折了？

假宫寺

这应该不用担心。《危机之源 最终幻想Ⅶ》的开发成员很多来自于"《王国之心》系列"制作组，之前他们应该都在忙于《王国之心2》的开发吧。现在《王国之心2》已经推出，相信他们应该能够腾出时间来开发这款游戏了。去年年底野村哲也在接受日本媒体采访时曾经表示过《危机之源 最终幻想Ⅶ》的战斗和剧本构架已经基本完成了，相信过不了多久我们就会看到进一步的情报了，期待今年的E3吧。

《马里奥和路易RPG》、《马里奥Advance3耀西岛》、《超级大战争1+2》、《瓦里奥制造 大回转》、《洛克人ZERO4》、《新・我们的太阳》、《机战J》、《真三国无双A》、《王国之心 记忆之链》这九款大作中哪两款游戏是最棒的？最应该优先享受的？请一定要告诉我。母亲只允许我买两盘卡带，但我想都买了，可惜胳膊拧不过大腿……

山东 翟青园

翟玩友提出的这几个游戏都是相当不错的游戏，每一款都有独到的乐趣所在。其实选择哪一款游戏主要还是要看自己的个人喜好，毕竟每个人对游戏的评判标准都是不一样的。从游戏时间和经典程度上考虑的话，海文个人比较推荐的是《超级大战争1+2》和《王国之心 记忆之链》。

请问在《口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队》中，如何让小精灵进化呢？

上海 兰志渊

首先你要通关，这样在瀑布旁发生剧情后就会出现地洞，里面有进化的水晶。这样当你带头的小精灵满足进化条件（比如等级足够，携带相应属性的进化石）后就可以在里面进化了。



编编们好，我有幸购得NDSL一个，想要刷机，但听说刷机后有负作用，不知道有什么不良影响。NDS刷机也有副作用吗？还有，我借朋友的SPRITEKEY和GBALink Ⅱ 512M，好像不能识别啊。难道NDSL也得用"传说中的"PassMe2吗？

合肥 张涛

对于普通NDS来说，刷机是没有任何负作用的；但NDSL刷完，虽然能玩烧录卡，但以现有的基于NDS的软件版本来刷的话，刷完的结果就是无法调节4级亮度了。不管以后怎么样，现在最好先观望一下再对NDSL下手。而作为最新的NDSL，用最初的引导卡当然引导不了；但第二代引导卡（如PassMe2、PassKey2）还是可以的。

在GBA版的《光明之魂2》中，打一个身穿紫衣，手拿镰刀的巫女BOSS时，她一直在上空盘旋，不飞下来，同时我也拿她没办法，就

解救方法。

Donkey

正常情况下这个BOSS是会飞下来和你战斗的，这里可能是因为你玩的卡带用的早期ROM所致。

《超级碧奇公主》这游戏十分不错，不过有个问题一直在困绕着我。在公主用潜水艇进入水下时有很多区域被砖块挡着，而里面又有很多金币。我试了所有的按键发现都不能让潜水艇发动攻击。是不是有什么让这些砖块消失的机关啊。请问怎么开启？

山东 阮少元

那些转块里只有金币，没有什么其他好东西。而消除这些转块的方法也十分简单，对着NDS的麦克风吹气就可以了。这样就能让潜水艇使出攻击来干掉敌人和砖块了。

小弟碰上个有趣的事……我借了朋友的SC卡玩《任天狗》，由于之前里面已经有了只我不喜欢的狗，同时又没有钱买新狗了，所以想复位重玩。但是我按照你们所说的在标题画面同时按下L、R、A、B、X、Y这几个键，游戏竟然重启了……

是不是你们攻略里写错了啊？

山西 申云

攻略中并没有写错，这个操作是在游戏说明书上注明的。会出现这种情况只有可能你在转换ROM的时候选用了复位设置，而SC卡的复位就是同时按这几个键。解决方法就是叫你的朋友帮忙去除复位重新转换一下，或者重新拷个记录进去。

请问在《伊苏6》中如何将身上的武器防具卖掉啊？现在商店里的高级装备贵得要死，不过把以前不要的装备卖掉应该就可以买了。但不知道怎么买。

武汉 沙龙

“《伊苏》系列”的一贯特色就是拥有固定数量的武器和防具，同时每样物品都拥有特殊的获得方法。所以是无法将这些装备卖掉的。

小编们好，本人有一些《怪物猎人 携带版》的问题。还请大家多多指教。

1.“鬼人药”如何调和？

2.家后面有一把剑插在石头上，怎么才能拔出来？

3.“蛇剑【黄金牙】”所需材料中的“ランポスの白皮”和“ランポスの白鳞”是打什么出的？我打了很多白ランポス都只获得了“白ランポスの鳞”和“ランポスの牙”，我的4万块都够了，就是不知道哪里有这种材料。

广东 梁金鹏

1.鬼人药：由“增强剂”+“怪力の种”调和而成，两种东西都可以在老婆婆处买到，调和成功率65%；

2.完成雄火龙的讨伐任务后村长会叫你前往拔出；

3.白皮和白鳞必须使猎人等级达到HR3以上，在集会所6星以上的任务中杀死白ランポス后才能挖到，另外和PS2版联动后，在村长紧急任务中的“逆袭の黑狼鸟”里也可以拿到。

请问在《生化危机DS》中有没有类似PS版中五小时通关就可得到三连发无限弹手枪的设定？

138XXXX6174



很可惜，没有这个设定。

请告诉我！《马里奥赛车DS》的任务和比赛中的评价标准分别是怎么样的？

136XXXX6176

任务的评价标准十分清楚，就是你通过任务所花费的时间。时间越少评价越高，最高的是三星。当前6大关所有任务在星级以上时就能让第7大关卡出现。

而比赛的评价就有很多因素了，四条赛道都跑第一是肯定要的，同时还要尽量少花时间。而最重要的就是在比赛的过程中不要使用任何道具。



在截稿前，小编们接到levelup诸位业界同好的邀请，为levelup建站一周年而举行了庆祝聚会，一时气氛甚欢。食毕众友又发起卡拉OK比赛，无奈小编们因为工作太忙不得不回去赶稿，真是遗憾。后来也有谣言说是低调的LIKY打算把比赛第一的机会让给更多的好同志……



中奖者的反馈

姓名：周泽峰　年龄：17　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：30

地址：安吉县上墅私中高中
邮编：313000　QQ：541148073
Email：zhouzefeng_007@yahoo.com.cn
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《任天狗》、《马里奥赛车DS》、《卡比》、《铸剑》
想说的话：我会继续支持《掌机王SP》的。
中奖感言：寄了一次就中了PSP，大兴奋！

姓名：胡云鹏　年龄：18　性别：男
奖品：iDS　中奖辑数：31

地址：北京市东城区某中学的高三毕业班
邮编：100009
QQ：462463030
拥有掌机：GBC × 2、GBA × 2、NDS、iDS（刚中的）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
想说的话：前几天邮递员给我邮包通知单的时候，我妈还问我会不会是邮包炸弹，结果提心吊胆打开一看，啊！iDS！
中奖感言：《掌机王SP》太神奇了。

姓名：梁晓勇　年龄：17　性别：男
奖品：iGBM　中奖辑数：27

地址：广西梧州市富民二路33号富城大厦3单元701房
邮编：543000
电话：0774－5821703
拥有掌机：NDS、iGBM
喜欢的游戏：《约束之地》、《马里奥与路易RPG》、《动物之森DS》
想说的话：把SP卖了，iGBM补上了SP的位置；这次把NDS卖了，看看NDSL能不能补上NDS的位置呢？
中奖感言：下次希望中NDSL，不知会不会被列入黑名单。我想不会的，因为小马哥说过："机会属于每一个读者。"我会一如既往地支持《掌机王SP》。

姓名：邵作舟　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：31

地址：浙江省湖州市凤凰一村24幢210室
邮编：313000
电话：2108612　QQ：514142668
Email：shaozuoz@yahoo.com
拥有掌机：GBA SP × 2
喜欢的游戏：《大战略》、《铸剑物语》、《赤之救助队》
想说的话：加我QQ吧，让我们来共同游戏。
中奖感言：上帝啊！你终于眷顾我了，我太幸运了！

姓名：袁术　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：30

地址：湖南省长沙市长铁一中K0408班
邮编：410001
电话：保密　QQ：22214415
Email：22214415@qq.com
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《大航海时代Ⅳ》
想说的话：有奖必中！
中奖感言：多谢我家门口那堆又香又大的狗便便与我鞋底亲密接触！

姓名：寇雷隆　年龄：17　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：30

地址：海南省海口市第十四中学高二（2）班
邮编：570100　QQ：233546608
Email：dragon@126.com
拥有掌机：小神游SP × 2
喜欢的游戏：《恶魔城》、《KOF》、《不可思议的迷宫》
想说的话：在掌机上看电影，那个爽啊！
中奖感言：过年前夕得知自己中奖，过生日那天收到奖品。呵呵，今年一定要买多多的彩票。

大奖 PSP 名花有主！《掌机王SP》第34辑大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

获得主机奖品的中奖者，请尽快与掌机王读者服务部取得电话联系，以便尽快发放奖品，联系电话: 0931—4867606。

一等奖 1 名：SONY PSP 掌机（豪华版）

上海市　　陈啸勇



二等奖 1 名：新版 NDS Lite

玉林市　　梁东春

三等奖 3 名：全球同步上市的 iQue micro

银川市	陈忠伟	溧阳市	周杰
武汉市	张希		

四等奖 3 名：背光版 小神游 SP

天津市	罗鹏	重庆市	晏乐
乌鲁木齐市	汪飞龙		

纪念奖 300 名：四款精美奖品随机抽取

上海市	保思尧	上海市	顾晓敏	北京市	李攀	玉林市	彭广华	重庆市	王松	福州市	曾文健
张家港市	蔡辰杰	上海市	顾奕	溧阳市	李平	宜兴市	钱莹杰	丹阳市	王星辰	连云港市	翟劲松
西安市	蔡欢	徐州市	顾勇	开封市	李冉	上海市	乔俊	唐山市	王洋	靖江市	展磊
三明市	蔡军	苏州市	管巧龙	深圳市	李计焕	葫芦岛市	秦雷	上海市	王瑜	北京市	张辰薇
常州市	蔡文宗	福州市	郭凡	开封市	李翔	桂林市	秦云斌	常熟市	王雨晨	福州市	张程喜
石狮市	蔡再隆	珠海市	郭可欣	乌鲁木齐市	李新兵	北京市	任然	上海市	王增水	吉林市	张国安
苏州市	曹娟	湖州市	郭慎	玉溪市	李显兵	上海市	任婷	济南市	王振东	昆明市	张恒基
柳州市	曹雷	广州市	郭伟健	北京市	李子健	西安市	任万程	北京市	王正男	天津市	张嘉帝
温州市	曹乾坤	清远市	郭勇航	珠海市	李子云	杭州市	邵良开	长沙市	王卓	上海市	张君毅
苏州市	曹晓钧	平顶山市	何北航	内江市	练瑛	溧阳市	邵凌杰	武鸣县	韦耿斯	青岛市	张凯
西安市	查钊	广州市	何建明	深圳市	梁璐	如皋市	邵向荣	北海市	韦杰文	上海市	张凯骏
合肥市	陈墨	柳州市	何深海	顺德市	梁伟玲	杭州市	沈培峰	北京市	魏浩然	厦门市	张可超
阳江市	陈德强	西安市	贺勇杰	佛山市	梁兆权	丹阳市	沈文斌	长春市	魏伟	常熟市	张宠
厦门市	陈海滨	北京市	侯斌	柳州市	梁梓敬	无锡市	盛浩柱	高州市	温卿	沈阳市	张明
南宁市	陈浩	襄樊市	侯杰	中山市	林迪斌	上海市	史骏	沈阳市	闫彦强	呼和浩特市	张鹏远
上海市	陈际翔	成都市	胡威	信宜市	林国武	乌鲁木齐市	史育泽	唐山市	吴超	张家港市	张琦
广州市	陈俊杰	北京市	胡瀚	广州市	林家富	通州市	司马渊	柳州市	吴衡	成都市	张青伟
开平市	陈润城	太原市	胡可	桂林市	林锐	秦皇岛市	宋旭鹏	安顺市	吴晶	上海市	张顺佳
青岛市	陈绍华	武汉市	胡云帆	汕头市	林少忠	上海市	苏晨	南宁市	吴骏龙	上海市	张涛
上海市	陈巍峰	泉州市	黄汉权	宁海县	林小龙	柳州市	苏罗	成都市	吴羡帧	廊坊市	张天
南通市	陈伟杰	广州市	黄嘉杰	安溪市	林逸婷	吉林市	孙箫	上海市	席俊伟	南京市	张文
湛江市	陈文峰	南宁市	黄健	厦门市	林毅	大连市	孙大川	上海市	谢淑华	东莞市	张文杰
太原市	陈灏健	广州市	黄杰威	北京市	刘晨	武汉市	孙道俊	深圳市	谢巍	上海市	张颖先
湛江市	陈亦超	宁波市	黄俊超	武汉市	刘桂玉	北京市	孙沛	北京市	邢建辉	北京市	张宇辰
广州市	陈泳滨	上海市	黄奇	安顺市	刘剑	泰州市	孙鹏	合肥市	徐佳荣	苏州市	张智
大连市	陈政	信宜市	黄少华	贵阳市	刘璐	马鞍山市	孙禺	杭州市	徐剑波	新乡市	张卓然
上海市	成晨	北京市	黄轶雨	惠州市	刘明涛	保定市	孙政	成都市	徐珂	呼和浩特市	赵浩然
北京市	程雷	贵州市	黄炜霖	榆次市	刘朝儒	无锡市	谈元璨	溧阳市	徐晔	青岛市	赵书剑
桂林市	程远	广州市	黄晓健	青岛市	刘文皓	内江市	唐兵	广州市	徐英瀚	北京市	赵燕浩
平顶山市	崔九喜	巢湖市	黄洋	北京市	刘元辰	宁波市	唐晨	天津市	许菲	江门市	赵锦辉
漳州市	邓仲峻	茂名市	黄灼弘	上海市	刘自翔	六盘水市	唐礼刚	三明市	许江明	汕头市	郑凯鸿
舟山市	丁劲超	郑州市	贾威	南京市	卢恒	昆明市	唐卫国	张家港市	许涛	长春市	郑思源
唐山市	丁泽超	开封市	贾音	苏州市	陆彬	武汉市	唐鑫	天津市	许文彬	漳州市	郑雄
丹阳市	董留军	连云港市	江超	昆明市	陆沛然	武汉市	万然琦	海宁市	许宇聪	杭州市	郑秀峰
湖州市	方勇	溧阳市	蒋政豪	北海市	陆彦全	哈尔滨市	王俊鹏	银川市	荀旋	肇庆市	钟东州
天津市	房立斌	西宁市	金亮	北京市	吕佳墉	西安市	王超强	唐山市	杨大光	绍兴市	钟桦
宁波市	冯斌	温州市	金涛	北京市	吕建章	南昌市	王晨	北京市	杨辉	柳州市	周诚明
宁波市	冯波	北京市	金志	张家港市	吕子豪	北京市	王飞	徐州市	杨雨薇	玉林市	周春英
上海市	冯捷	北京市	康阳	中山市	罗广业	成都市	王飞	南昌市	杨阳	秦皇岛市	周丽
张家港市	冯伟	沈阳市	孔德喜	自贡市	罗祺刚	杭州市	王刚	上海市	要智文	南宁市	周敏
南昌市	付明	厦门市	赖庆秋	北京市	罗熙	长春市	王国平	宁波市	叶磊	厦门市	周荣波
汕尾市	傅永楠	浏阳市	黎诚	秦皇岛市	马骥骊	天津市	王恒	厦门市	叶伟华	无锡市	周文彦
佛山市	甘俊源	湛江市	黎相杰	北京市	马媛媛	重庆市	王怀丽	厦门市	叶伟林	张家港市	朱斌
武汉市	高剑	东莞市	李柏君	太包市	马祖强	湘潭市	王嘉楠	天津市	于泓	泉州市	朱达龙
西安市	高杰	上海市	李成刚	桂林市	麦丽容	苏州市	王明皓	天津市	余雪翔	苏州市	朱明奕
合肥市	高雨	柳州市	李程	南京市	闵舒逸	上海市	王明旻	平湖市	俞烈	上海市	朱伟刚
大连市	高源	太原市	李宏宇	南宁市	磨景承	西安市	王宁	杭州市	俞信力	中山市	朱炜文
大连市	宫政	北京市	李佳文	韶关市	莫寒	上海市	王宁	鄞县市	喻大力	常熟市	朱星宇
常熟市	龚振飞	杭州市	李凯	厦门市	莫莫	太原市	王谦益	南京市	袁超	茂名市	朱永杰
上海市	顾克斌	青岛市	李梦雨	梧州市	欧阳西西	韶关市	王韶敏	晋城市	岳涛	东莞市	卓玉平

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。





另类做主 《FIFA街头足球2》评析

文 罗纳尔南

足球游戏是众多SPG中最为广大玩家追捧和热衷的一大类，游戏店里整日穿梭更换GBA上形形色色的足球游戏却总也找不到一款称心如意的游戏的凄惨日子，心情就非常不爽……好在这回的德国世界杯前，一款另类刺激、别开生面的游戏早早进入我的视野，它就是EA近年着力打造的街头足球游戏——“《FIFA街头足球》系列”在NDS上新近推出的最新版本《FIFA街头足球2》。把玩数日，感触颇多，遂在此简单评析一下这款游戏。

整体真实感与娱乐感并重

足球游戏什么最重要？感觉！若干年前《WE》王者未临时，一统足球游戏天下的《FIFA》一贯偏重游戏的娱乐感——满场飞奔，随心所欲，想怎么踢就怎么踢，这些就是游戏的全部内容，不用在乎任何比赛规则，也不必绞尽脑汁地排兵布阵，只要把按键方式记得滚瓜烂熟，就可以无所顾忌地在场上为所欲为了——不论是MD时代的“定点射门”（指在场上某些特定的位置射门的话，进球十拿九稳），还是后来PC上大行其道的“一键到位”（每个键位对应一种复杂而眼花缭乱的过人动作），无不体现着娱乐足球的终极目的，类似于冰球比赛得分的比赛比分更将这种娱乐性演绎得淋漓尽致。虽然这样的游戏感觉满足了普通游戏玩家驰骋球场的心愿，却无法满球迷玩家所需要的“真实感觉”。于是，注重真实感的《WE》横空出世，并且迅速俘获重度球迷玩家的心。

《WE》几乎是首个将真实的临场感觉代入到游戏中的作品，注重中场的抢夺及深谋远虑的阵型设定将个人主义在游戏中变得一无是处。霎时间，真·球迷们仿佛找到了自己的归宿。但是复杂繁冗的操作方式以及对非球迷来说的稀奇古怪的数据，让普通玩家对它望而却步，甚至有一些美国玩家拒绝该游戏的理由就是“无法打出像篮球比赛一样的比分，乏味而枯燥”。

但是足球游戏的受众群始终是以球迷为主，因此强调真实感的《WE》还是更受青睐。所以近年来《FIFA》也开始强调起真实感来，不过结果似乎是褒贬不一，里外不是人，没有了简单操作感的《FIFA》简直就是画虎不成反类犬。

“《FIFA街头足球》系列”的出现却让口味不同的玩家们可以各取所需了。这里有最新的FIFA实名球员，纯熟的球员动作，不必关心什么数据设定等麻烦的东西。前期工作虽然简单明了，但是玩起来却一点也不感到虚假做作，球员们的动作同样华丽缭乱，但是却不是过去《FIFA》中让人匪夷所思的技术，真正地体现出了街头足球的魅力，这正是街头文化的精髓所在。不论是真正的球迷还是为了得到快乐的普通玩家，都可以轻易地从这款真实感与娱乐感并重游戏中得到乐趣。

操作简约不简单

街头文化，要的就是一个噱头，耍酷比帅的比比皆是，街头足球自然也不例外。虽然本游戏中的队伍依然是以各国家队为主，不过所有登场的球员的技术都脱胎换骨般精巧了许多。以贝克汉姆为例，这个世界上最知名的中场球

员之一传球脚法之优秀自然无可非议，不过要是论起过人技术来实在不敢恭维；不过到了游戏中，一切问题迎刃而解，贝帅哥过起人来一点也不比小罗纳尔多差。



不过在技术数据上还是略有差距的，好在这样的差距完全可以依靠操作来弥补。

A、B、X、Y、L、R，NDS上所有的键位一个不少地派上了用场，长传、短传、过人、射门这些简单的操作都可以一键完成。组合后的过人动作更加华丽，比如L键的踩球配合Y键的假动作就会使用出更加实用而且不失美感的过人动作来。用熟后甚至可以加再上R键的跑动，3个键的组合更加华丽美观，美中不足的是实用程度会大打折扣。此外，触摸屏也没有闲置，起着滑动摇杆的作用，基本上功能和Y的过人一样，不过Y键的所有动作都是随机产生的，有时候使用起来并不顺手，而触摸屏则不同，可以像一个手柄上的摇杆那样自如地控制球员做出得心应手的动作来。

游戏的难度适中，玩家的主观想法——也就是游戏时玩家的态度，对游戏的难度起着至关重要的作用。因为街头足球默认规则是以谁先得5分为取胜，所以如果想尽快得分，大可以不顾一切地向对方球门狂轰滥炸，很快就可以取胜；而如果更注重华丽漂亮的过人与配合，那么也许时间拖得会久些，不过下屏显示的技术得分会节节高升，连续得到技术分后，上屏的能量槽也会随之上升，待到能量槽填满后，还有百发百中的超级射门可以使用。不过虽然说是百发百中，但也只是理论上，如果遭到对方球员用身体拦截或者距离球门太近，"超级射门"还是有无法得分的可能。



总的来说，操作上一点也没有难度，但绝对是简约而不简单。有两个例子刚好可以证明这两点：其一，把游戏给某男同学玩，刚拿到手，他玩了几分钟，然后过来向我讨教每个键位的作用，可是我一看屏幕，他竟然已经2：0领先了，却还没弄清楚操作，这就是简单的证据；其二，把游戏给某女同学玩，拿起来就给对方球门没完没了地射，因为没有注意上屏幕靠下的射门点就草率按键，球直接打到对方球球员身上便弹进了自家的球门……这证明操作还是不简单，否则只能自食苦果。

其他恰到好处的设计

游戏中收录的球队并不多，欧洲只有英法意德等传统强队以及葡萄牙等技术型打法的球队；而南美、北美以及非洲也各有两个队伍入选，亚洲和大洋洲则各有韩国和澳大利亚两支代表登场。应该说这样的队伍搭配还算合理，街头足球本身就是展示技术的地方，对于球迷来说，欧洲传统强队的入选可谓众望所归；南美球队本身技术出众，双雄巴西和阿根廷更是各领风骚，同样不可或缺；美国队在任何游戏中都是必不可少的队伍，而墨西哥更是近年来少有的抗着技术型打法大旗的球队，出现在游戏里同样是预料之中；非洲球队的技术细腻出众，尼日利亚和喀麦隆便是其中的佼佼者；足球落后地区亚洲和大洋洲也都选取了本洲传统意义上最强的队伍为代表。



游戏过程中一直伴有风格强劲的音乐，玩起来十分带劲，而且会不断变换，音量也可以自行调节或者干脆关掉，EA一直都这么关注这些因人而异的个性设定。玩家也可以设定自己的形象，随着游戏的不断深入，可以选择的服装和装饰也会越来越多，把自己打扮得漂漂亮亮，然后再出击吧！

当然，白璧微瑕的事情还是有的，与电脑对战，电脑方技术比分落后于玩家时，常常会迅速做假动作——而且是难度极高的假动作，虽然这样高难度的动作得分多，但是操作起来也困难，所以经常昏头昏脑地踢进自家球门……这样的恶性BUG也让游戏的乐趣降低不少。

伴随街头文化在国内的渗入，年轻人也越来越喜爱并熟知了各种街头运动。《FIFA街头 足球2》出现在NDS上确实是所有足球玩家的福音，虽然因为是首次登陆掌机平台而有着这样那样的不足，不过总体来说，能够在世界杯前玩到这么一款风格迥异且素质不俗足球游戏的确难能可贵，至少不必再在满目的足球游戏中为了挑一款喜欢的游戏而挖空心思了，现在就拿起NDS进入街头足球的世界吧，一定不会令你失望的，让我们一起华丽地玩着游戏等待世界杯的如期来临吧。

金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙

——转职论

文 烛之武

"转职"这个词汇在游戏中表示由一种职业转化为另一种职业的过程。这个过程多数是瞬间的、换句话说在两个职业之间是没有一个过渡的时段的。这个也不用多说，我想绝大多数游戏玩家都应该知道转职代表什么。转职系统主要是在S·RPG和A·RPG中出现、由于各个游戏本身的差异、每个游戏的转职系统也是不尽相同的。当然骡子终究还是马生的、各个游戏中的转职系统也还是大同小异。下面本人就和大家一起聊聊转职。

记得本人第一次接触转职是在一个MD的战棋游戏《水浒传》中，不知有多少玩家还记得这个游戏。当时并不知道什么转职系统，只知道人物升级时会出现"升级"二字，；而有时却莫名其妙地出现"转职"，弄得我们一干人等不知所谓。不过虽然不懂什么意思，却每次都激动地大喊"转藏"！(－ －)因为那个"职"字是繁体的。(汗)后来才知道原来这低级错误是由于自己的文学素养与游戏知识双重弱智的后果。OK，废话先说到这儿，下面我们就讨论一下各种复杂的转职系统。

转职的狭义与广义

先简单说一下"转职"这个名词。从狭义上讲，"转职"无非指游戏中职业的转变。而从广义上讲，便是把"游戏"这个范围扩展为"生活"，比如由律师转职为教师之类。当然，生活中"转职"这个词汇大约也是由游戏中衍生开来的，大家应该看得出似乎把游戏用于实际生活中的人大多与游戏脱不了关系。若是再细化一些，从狭义的狭义上讲，那么则只是指单纯的职业转变。例如《火纹》的转职系统，这个是比较正规的，大家平时说的转职大都指于此；从狭义的广义上来说，便可以将很多与转职的作用相差无几的系统看作是转职的衍生品，比如一些RPG的变身系统、《口袋妖怪》的进化系统、《DQM》的怪兽配合系统、还有《机战》中某些机体的后继机等。当然这些只是转职的平行态系统，并非真正意义上的转职。不过大家就算这么认为也无所谓。



职业的升级与职业的转变

以上是基本的分类方法。还可以从另一角度对其进行分类，那就是从转职的本质上来说。一种的"职业的升级"，另一种是"职业的转变"。这个倒也很好理解，前一种是指从低级职业转为高级职业，这里的所谓低级也高级是有着明确的特征的，而且几乎每种低级职业都有着也

其相对应的高级职业，即是说一般不可实现低／高等职业间的平行转换。比如许多游戏都用到过的弓箭手－狙击手、剑士－剑圣，这些都可以明显地看出高等职业之于低等职业的优势。当职业升级时不会有某项能力值出现下降的情况，正因为此本人才将其称为“职业的升级”。

另一种“职业的转变”基本可以实现各职业之间的随意转变，例如《黄金太阳》中利用装卸精灵和某些特殊道具便可以转职，并没有固定的职业升级，而且根据各职业的不同特点转职时还会有某些能力值的下降情况存在。这种方式相对自由，也就要求玩家自己确定培养方向了。当然也有某些游戏是将职业的转变建立在职业的升级基础上的，关于这点的细化正是我们后面要说的。

转职的单向性、可逆性与多向性

当然，我们也不妨将接下来要说的看作另一种分类方法。第一点，所谓转职的单向性，即单向性的转职。这一种主要是针对“职业的升级”而言，在偏于“职业的转变”的游戏中一般不具有单向性。实际上单向性即是指某职业必须毫无选择地升级为另一职业且无法逆向转变。一般的，前者为低等职业，后者为高等职业。比如火纹中的轻骑－圣骑的职业升级；第二点是可逆的转职，我们以《FFTA》为例，在游戏中是可以自由从高级职业会转到低等职业的，也许是因为游戏以丰富的技能为特色，这样设计是为了方便学习各种技能吧？当然《FFTA》也有一点特殊的地方：如果在初期以招募方式收揽到一些高级职业的话，也可以转为低等职业的，然而这时却无法再立刻转职为高级职业，这是因为游戏的转职条件是习得一定数量、种类的技能，而以招募方式征收到的人物是没有供转职用的基本技能的——这主要是游戏的特色转职系统使然。简单地说，可逆转职就是在人物职业升级之后还具有回转为低等职业的能力的转职类型。这里的“可逆”与横向转职（即同等级职业间的相互转变）是没有关系的，包括下面要说的多向性转职。我们所说的多向性并非指“职业升级基础上的职业转变”，即并非将“既可以横向，又可以纵向”称为“多向”，而是将纵向中的多分支称为“多向”。举个例子来说，《圣魔》中的轻骑在满10级以后便可以选择是转职为圣骑还是转为重骑。玩家在这里是可以选择自己希望的成长方向，使游戏增加了可玩度与自由度。分支出的两种职业能力成长率不同，特技也各不相同，这也便于玩家选择自己喜欢的特征。当然这种程度的自由度并不是最夸张的，要想培养出属于自己的角色还要有更加随意的转职系统，这便是我们接下来要说的“趋向问题”。



关于趋向性转职

游戏中之所以存在各种各样的职业是由于他们各有特色，每个职业的优缺点不尽相同，正是这与众不同吸引着他们各自的受用群。比如战士攻防的成长率相对于其他职业就比较高。不过相信大家都想过拥有一个全能型人物，具有鹰的眼睛、豹的速度……这就要求每项能力值成长率都很高。但这是不可能的，于是只好靠趋向性转职了。所谓趋向性转职就是不时地改变自己的职业，以求随时改变自己的成长优

势使得各能力值均衡上升。当然这个必须建立在可以自由转职的条件下，举个例子也许能说得更明白一些：在《FFTA》中，可以在习得一定技能的基础之上随意转职，使人物可以十分自由地根据自己的意愿成长，也可以习得不同的职业特技并投入实战。总的来说，这种趋向性转职具有无与伦比的高自由度，在某种意义上更可以培养出玩家自己独一无二的角色，这点是其他转职方式所不及的。不过还有一点需要注意，就是不要要求太高，要知道，全面发展的另一弊端就是可能造成全面平庸。这种方式也在一定程度上模糊了各职业之间的界限，当然也不至于弄得大家都乱七八糟似猫非虎的。

升级与转职：从量变到质变

其实提到转职，很多人都会把它与升级联系起来，似乎这两者是孪生兄弟。不过这也难怪，毕竟转职从某种程度上来说就是“职业的升级”。而若究其实质，我们也不难看出升级是一种量变，而转职相较而言便是一种质变。首先我们要明确什么是量变与质变：事物在数量和程度上的逐渐的、不显著的变化，称量变；事物显著的、根本性质的变化，称质变。就《火纹》来说，升级时人物本身的变化不过是各项能力值的增加，并没有实质上的改变。而转职时则有可用武器／魔法种类的增加、能力上限的上升等一系列本质的变化。而且我们知道，任何事物的变化都是量变和质变的统一，所以游戏中一般都是升级与转职共存。量变与质变的联系体现在两点：

（1）量变是质变的前提和必要准备。这点从游戏中便可以看出，转职的一般条件就是人物的等级，几乎所有转职都是从升级开始，只有这量变达到一定程度时，才能发生质变。

（2）质变是量变的必然结果。游戏开发者想必也是遵循了这个原则，量变积累到一定程度一定要引起事物性质的变化，也就有了转职系统的诞生。而这质变既是前阶段量变的结束，又是新阶段量变的开始，也就是一些游戏的“二转”或“三转”。总之，正像黑格尔所说，谷粒（骑士）向谷堆（圣骑）的转化，是一个渐进的过程，而这种渐进的量的积累，最终会导致质的飞跃。

转职的价值所在

转职作为一些游戏的重要系统通常是十分吸引人的；何以吸引人呢？因为它能够给人以足够的新鲜感从而增加游戏的投入度。在转职系统偏于“职业的升级”的游戏中，通常玩家到了游戏的中后期才能达成转职的条件，这也就达到了引人入胜的效果。能力值的上升倒是次要，主要是一些技能的增加，还有可用武器、可用魔法种类的增加。有时转职以后人物的模样也会发生一定的变化，如此一来便在一定程度上相当于拥有了一个全新的人物，这也成为了很多玩家能够坚持玩下去的一个重要因素。比较明显的，大家在玩《机战》时一定会为主角换乘新机体而兴奋不已吧？而在拥有“职业的转变”的游戏中，让玩家体验到更多富有特色的职业便是转职的主要作用，这样游戏也不会显得单调。当然，前面说过某些游戏是将职业的转变建立在职业的升级基础上的，这样的游戏多是“职业的升级”影响比较大吧。

转职的方法与条件

说到转职的方法与条件，不同的游戏是不同的。不过若是说最主要的倒是有两条是为大多数游戏所遵循的。先说条件，基本条件就是要有一定的等级。就像前面说的，量变（升级）是质变（转职）的基础，升级这个渐进的过程是转职所不可或缺的。有的游戏是在玩家升到一定级数后自动转职，而有的游戏则是由玩家则是由玩家选择是否在达成条件之后立刻进行转职，也就是说在这一点上还是有些机动性的。

另外一种也可以算是转职条件的一种，那就是技能的积累，这个是比较特殊的，在《FFTA》中就是以此为转职的必要条件。而关于转职的方法就真是因游戏而异了。举个例子：

比如《皇骑》中的转职方法就是选择要转的职业后点击确定，（笑）《火纹》中是用一些转职道具给十级以上的人物转职，还有一些网游在转职时需要到某处申请，（此地必是孔明的草庐或是天机老人的寒舍）看来有时转职还真是关系到天下兴亡的举动呢。

低级与高级职业的关系

游戏发展了这么多年，转职这一要素或者说系统也已具有了一定的模式，尤其在职业是低级还是高级的分配上（当然，我们是在“职业的升级”范围内讨论的）。说的明白一点，比如弓箭手与狙击手，前者是低等职业，后者是高等职业，这样的分配让人一看就有一种感觉：哦，果然狙击手要比弓箭手高出一个等级呢。在这一点上似乎制作人都处理得很好，轻骑之于圣骑，魔道士之于召唤士，都会让人产生一种认同感。当然两者必然会有一些相关或相似之处，这也就注定了不可能见到有剑士升级为召唤士。而我在这里要重点说的是盗贼的转职，我们知道在有些游戏中盗贼可以转职为侠盗，有些可以转职为杀手，而有的还可以转职为忍者。我们暂时抛开厂商对盗贼这个职业的理解不同的因素的影响，可以看出盗贼转职为忍者虽然有点匪夷所思，却也是情理之中的事，毕竟两者的相似之处还是有不少的：首先一个共同点就是他们的速度都十分出色，RPG中队伍里最敏捷的往往是这两位；而在SRPG中，除了身手敏捷之外移动力也会比较出色，有时可以说是天涯海角无所不至。由此可见二者关系委实非同一般，难不成这忍者竟也司职偷盗？虽然有时的确做一些这种事情，但那毕竟不是本职工作。不过话说回来，忍者的谍报功夫却也真是凡人所不能及——这两者一个谍报一个偷盗，果然天造地设，就好似那神龙见首不见尾的黑白无常一般，二者一殇一咏，一唱一和，二龙戏珠，好不快活。（汗）

结束语

好了，这次我们先扯到这儿，转职这个长得又帅叫起来有过瘾的词语要是细论还真不简单呢。对于转职所带来的故事和神话，我们只有怀着崇敬的心情来膜拜。人们总要经历这个过程，届时将会是你人生的一次神圣的升华。啊里鲁呀……



掌机游戏综合发售表

经过3月的大作狂潮洗礼，4月份的发售表上值得关注的作品明显少了许多。NDS和PSP上预计发售的游戏总量虽然不算少，但多为一些非主流的二线作品，反倒是GBA上，4月20日当日将会有备受日本玩家注目的RPG大作《Mother3》推出。“《Mother》系列”虽然在日本大红大紫，但在国内受众程度却并不高，不知这次它能否借着GBA在国内的高普及率而打个漂亮的翻身仗呢？

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年4月6日			
光速蒙面侠 恶魔蝙蝠队的恶魔生活 アイシールド21 DEVILBATS DEVILDAYS	Nintendo	SPG	3800日元
2006年4月20日			
Mother3 Mother3	Nintendo	RPG	4800日元

Nintendo DS

2006年3月30日			
阴山英男的IQ教师DS 阴山英男のIQティーチャーDS	IE Institute	ETC	3800日元
神林式脑力开发法 右脑小子DS 神林式脑力开发法 右脑キッズDS	IE Institute	ETC	3800日元
SAN-X梦幻乐园 在主题公园游玩吧 SAN-Xドリームランド~テーマパークで游ぼう~	MTO	TAB	4800日元
信长的野望DS 信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔 メルヘヴン カルデアの悪魔	Konami	A・RPG	4980日元
实战柏青嫂必胜法！阿拉丁2 进化版 DS 实战パチスロ必胜法！アラジン2 エボリューション DS	SEGA	SLG	3800日元
Contact Contact	MMV	RPG	4800日元
异度传说 Ⅰ・Ⅱ ゼノサーガ Ⅰ・Ⅱ	Namco	RPG	4800日元
2006年4月3日			
罪恶工具 碎击者 Guilty Gear Dust Strikers	Majesco Games	FTG	29.99美元
2006年4月6日			
水果村的动物们2 空中的水果乐园 フルーツ村のどうぶつたち2~お空のフルーツランド~	TDK Core	SLG	4800日元
天诛 暗影 天诛 DARK SHADOW	From Software	ACT	4800日元
2006年4月13日			
触摸侦探 小泽里奈 おさわり探偵 小泽里奈	Success	AVG	4800日元
传说的斯塔菲4 传说のスタフィー4	Nintendo	ACT	4800日元
汉字直输DS 乐引辞典 汉字そのままDS 乐引辞典	Nintendo	ETC	3800日元
2006年4月17日			

成人脑力锻炼DS Brain Age：Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo	ETC	19.99美元
2006年4月18日			
失落的魔法 LostMagic	Ubisoft	A・RPG	29.99美元
2006年4月20日			
旅游指导对话手册DS 中国 旅の指さし会话帐DS 中国	Nintendo	ETC	3800日元
旅游指导对话手册DS 韩国 旅の指さし会话帐DS 韩国	Nintendo	ETC	3800日元
旅游指导对话手册DS 泰国 旅の指さし会话帐DS タイ	Nintendo	ETC	3800日元
2006年4月24日			
2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
2006年4月27日			
旅游指导对话手册DS 美国 旅の指さし会话帐DS アメリカ	Nintendo	ETC	3800日元
旅游指导对话手册DS 德国 旅の指さし会话帐DS ドイツ	Nintendo	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2006年3月30日			
女神的微笑 メガミの笑壶	Ertain	SLG	3800日元
胜利海报6 2006 ウイニングポスト6 2006	Koei	SLG	4800日元
实战柏青嫂必胜法！ 阿拉丁2 进化携带版 实战パチスロ必胜法！アラジン2 エボリューション ポータブル	SEGA	SLG	3800日元
火影忍者 究级携带版 无幻城之卷 NARUTO—ナルトー ナルティメットポータブル 无幻城の巻	Bandai	FTG	4800日元
电车GO！ 口袋版 大阪环状线篇 电车でGO！ポケット 大阪环状线篇	Taito	SLG	3800日元
SIMPLE2500系列 携带版！！ Vol.5 消方块 龙之国度 SIMPLE2500シリーズ ポータブル！！ Vol.5 THE ブロックくずしクエスト～Dragonkingdam～	D3 Publisher	3800日元	
2006年4月1日			
实况力量职棒 携带版 实况パワフルプロ野球 ポータブル	Konami	SPG	4980日元
2006年4月4日			
007 来自俄罗斯的爱情 007：From Russia With Love	EA	ACT	39.99美元
2006年4月6日			
交响诗篇EurekaSeven 交响诗篇 エウレカセブン	Bandai	A・AVG	4800日元
2006年4月13日			
正宗四人专业麻将 麻将王 携带版 本格四人打ちプロ麻雀 麻雀王 Portable	Taito	TAB	4800日元
2006年4月20日			
龙珠Z 真武道会 ドラゴンボールZ 真武道会	Bandai	FTG	4800日元
大家的地图 みんなの地图	Zenrin	ETC	3800日元
2006年4月25日			
古墓丽影 传奇 Tomb Raider：Legend	Eidos	ACT	39.99美元
2006年4月27日			
无瑕人生 新牧场物语 イノセントライフ 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
THE DOG HAPPY LIFE 幸福小狗生活第1弹 THE DOG HAPPY LIFE ～幸せワンコ生活第1弹～	Yuke's	SLG	2800日元
新世纪福音战士2 被制造的世界 其他事件 新世纪エヴァンゲリオン2 造られしセカイ—another cases—	Bandai	AVG	4800日元
舞—HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！ 舞—HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	Sunrise	FTG	5800日元
街 命运的交叉点 特别篇 街～运命の交差点～特别篇	SEGA	AVG	4800日元
炼狱2 通往天国的阶梯 炼狱2 The Stairway to H.E.A.V.E.N	Hudson	ACT	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.36

国产新掌机

新掌机 One Station 到底是一个什么样的东东呢?

新作快报





收录宣传影像:《塞尔达传说 幻影沙漏》、《分裂细胞 本质》、《料理妈妈》。

火热试玩台







收录试玩影像:《龙珠 Z 真武道会》、《达斯特》、《樱花大战 1&2》、《红侠乔伊 乱斗嘉年华》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽,带你领略游戏的风采。





《口袋妖怪 突击队》

另类的《口袋妖怪》系列作品登场了,带给你这款利用到触摸屏的另类游戏的详细介绍。





《真·三国无双 二度进化》

PSP 上的无双新作《真·三国无双 二度进化》发售了,就让我们来看看游戏的表现如何吧。


高樂高
棒棒酱
给面包添活力！
两种口味，
同时上市！
高乐高棒棒酱上市啦！由天然的低脂可可粉、牛奶、榛子精制而成，富含钙、磷、镁等多种儿童成长所需要的营养及微量元素。早餐时，只需要在面包上轻轻一抹，孩子在享受香浓润滑、纯正浓郁的巧克力味道的同时，还得到了一上午学习、活动所需要的营养和能量。
想随时随地吃高乐高棒棒酱？当然可以！高乐高沾沾棒同时上市！用松脆的面包棒，沾沾香浓的高乐高棒棒酱，玩转滋味，随时随地，想吃就吃！
沾沾就是棒！
ColaCao
www.ColaCao.com.cn
话梅杂志&3DM.SMV

成为游戏杂志编辑 从现在开始行动

掌机王编辑 阳光育成计划

如果你有计划成为一名游戏杂志编辑，从现在起加入这个计划，你就可以和掌机王现任编辑一起并肩工作，并在他们的系统帮助和指导下，逐步锻炼成为一名合格的游戏杂志编辑！

一只脚迈进编辑部大门！

如果你计划半年后、一年后，甚至是两三年后正式转职成一名游戏杂志编辑，现在加入掌机王编辑育成计划，一只脚便已迈进编辑部大门，占尽先机！

没有高门槛，轻松加入计划！

无论你目前是在校苦读，还是已走上工作岗位，这都将不会成为你实现编辑梦想的障碍！我们只要求你热爱游戏且有一定特长，就可以报名参加此计划。

不受地域限制，由老编辑精心培养！

只要你能够上网，甚至只有纸和笔，就可以安坐家中或工作台上，开始与掌机王编辑进行密切沟通。他们将根据你的个人特点，安排你承担有效的编辑任务，并不断对你的工作给出意见和建议。

成为正式的游戏杂志编辑！

随着你的努力，你将更进一步地参与到杂志制作和杂志社的编辑活动之中。最终只要你愿意，即可来编辑部所在地报到，正式转职成为一名游戏杂志编辑！

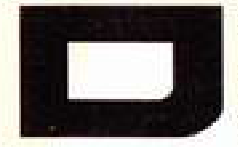
只要努力，就有回报！

作为掌机王编辑育成计划中的一员，你的作品将会逐步在游戏媒体上发表！表现出色的你，随后可以升职成为“助理编辑”并开始每月领取杂志社发放的编辑津贴。

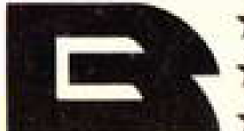
掌机王未来需要的6类人才！现在就来决定你的发展方向吧！



★精通日语
★喜爱日式游戏
★擅长写日式游戏攻略



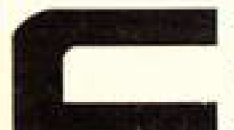
★有一定的英语或日语水平
★熟悉游戏业界
★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划



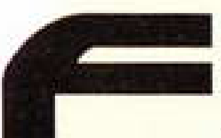
★精通英语
★喜爱美式游戏
★擅长写美式游戏攻略



★有一定的英语或日语水平
★文笔优秀，游戏面广
★能够写出精彩的游戏剧情小说



★精通英语或日语
★能够熟练地翻译外语文章
★能自行查找资料并据此编辑写作



★熟悉游戏市场行情
★有丰富的硬件或软件知识
★有较强的动手能力

阳光育成计划，随时可以报名，无截止日期！

报名方法：通过平信或Eamil投来简历

注1：在简历中说明自己计划在何时加入掌机王，并选择一个你认为合适的发展方向，附上一篇能代表自己特点和潜力的相关文章。
注2：平信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730000
Email请发至：pgking@263.net
注3：信封上注明“掌机王报名”。

进入E世代的数码多媒体世界！

O.S. One Station 高清游戏掌机

Digital Crystal Panel

建议零售价248元(不包含卡带)

OS-掌机家族新贵

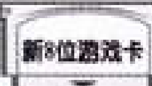
One Station高清游戏掌机(OS)，全数码运行模式，高清晰、高背光、大屏幕，兼容多种热门游戏平台。目前可支持任天堂FC和世嘉MD平台的近3000个经典热门游戏，未来将陆续支持其他平台的游戏.

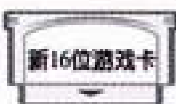
超小便携，高背光，让您白天晚上随时游戏.

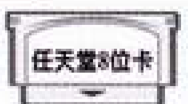
One Station高清游戏掌机(OS)，
是目前唯一可支持多种平台游戏的游戏机

现可兼容卡带(支持近3000个游戏)















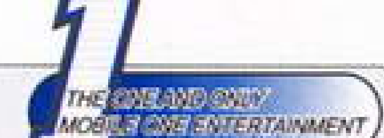


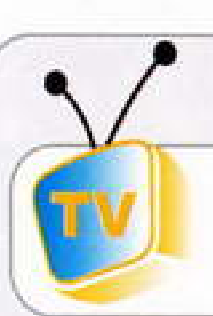






水晶蓝	烈火红	亮粉红	酷炫蓝	迷彩绿
M100-1	M100-2	M100-3	M100-4	M100-5





AV输出

除了自带液晶屏，更可直接连接电视机显示游戏画面，让你拥有更大更清晰的视觉感.



2.5寸高阶液晶屏

采用目前最先进的数码液晶屏，2.5寸屏幕，拥有960X240的解析度及高达150(80+70)的视屏角度，亮度与GBM,PSP相当.



全方面平台

通过高清液晶屏平台，你可以享受丰富的益趣游戏，电子相册，MP3，MP4，数码相机，数码电视等强大功能将一一推出.



超薄随身携带设计外型

只有76克重量和简洁的设计令你爱不释手，最新科技和最炫外型容为一体.

特别声明:

市场上出现英文版同类产品，由于各国家的电视制式不尽相同，在电视上操作可能会出现制式兼容问题，所以如无OS高清掌机相关标识或标识已经损坏而无法辨认的产品，不享有保修期内免费保修权利.



请登陆OS官方网站:
www.kst1388.com

全国各大商场游戏店，玩具店均有销售
咨询:何小姐 020-34097538 34097204


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.37
4月15日
全国上市
精美赠品
《口袋妖怪》大幅海报
口袋光环
vol.37
口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！
重头攻略
天诛DS（NDS）
Contact（NDS）
达斯特（PSP）
更多精彩……
幸运大抽奖
好运期期有，奖品送不断
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP、NDSL、GBM，每辑都有大奖送出，别错过。
豪华版PSP
新版NDS Lite
GBM
HOT
HOT
HOT
ISBN 7-88488-673-1
9 787884 886739 >
定价：8.8元
口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品